PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE

Planet Station

NÚMERO 63 | ESPAÑA 2,45 EUROS

sólo 2,45 euros

CUESTIÓN DE HONOR **CASTLEVANIA** CY GIRLS **CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST** NIGHTSHADE **FORBIDDEN SIREN** MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN **MAFIA** BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II **SOCOM II: US NAVY SEALS** Y MUCHOS JUEGOS MÁS

SUPLEMENTO 24 PÁGS. GRATUITO



SORTEAMOS
SONIC HEROES
10 PACKS (JUEGO+CAMISETA)
CASTLEVANIA
10 JUEGOS

.HACK
¿Estamos conectados o qué?

JAMES BOND 007: TODO O NADA
Panorama para jugar

FORBIDDEN SIREN
La revolución de los survival horror

SILENT HILL 4: THE ROOM
Con un pie en el infierno

FINAL FANTASY X-2
Los ángeles de Spira



Zona DVD: Piratas del Caribe ■ Dos policías rebeldes II ■ American Pie: Menuda Boda ■ Driven...



WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL
novedades en juegos java para moviles
Play-games
Si tienes dudas no te lo pienses, estamos en... JUEGOS@SINFINDEJUEGOS.COM
EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2004
código 1301
código 1303
código 1306
código 1300
código 1302
código 1305
código 1304
Mobile International Edition
envía JUEGOS62 un espacio y código del juego al 7494 o llamas al 806 52 60 79 Ej: juegos62 1305 para MAGNETRON
Official FIFA licensed product. The FIFA logo (c) 1977 FIFA TM. Player names used under license from FIFPro, national teams, club and/or leagues. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. Developed by Distinctive Developments Ltd on behalf of Electronic Arts. ©2003 Distinctive Developments Ltd. All rights reserved. Certain materials © 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Co-developed and distributed on behalf of Electronic Arts Inc. by Digital Bridges Ltd. © 2003 iomo. All rights reserved. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.
fondos en color para tu movil
envía WAP28 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494
O LLAMAS AL 806 41 69 92
cine, coches, viajes, animales, deportes...
36903 35497 35559 36448 35980 45007 36303
2 llamadas perdidas de Bin Laden
Llamar
36164 36103 36326 36518 36904 36329 45015 35955 37208 36523
3 llamadas perdidas estamos buscandolas
Encontrar
I LOVE YOU
35213 36305 35994 35568 36224 36283 36634 35332 36244 36036 35936
movilstation TOP juegos
envía JUEGOS11 un espacio y el cód. al 7494
O LLAMAS AL 806 52 60 79
LO+PEDIDO
1005 Prince of Persia
1084 Splinter Cell
1018 Rayman 3
1014 Speed Devils
1012 Skate and Slam
1088 XIII
1089 Splinter Cell Ext Ops
1011 Siberian Strike
1009 Rayman Bowling
1010 Rayman Golf
VAMPIRE 1223
PRINCE OF PERSIA ARENAS DEL TIEMPO 1281
DESAILLY 1020
SOLITARIO 1013
Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com
relaciones
¿QUIERES CONOCER GENTE NUEVA?
NOSOTROS TE AYUDAREMOS. MUCHAS PERSONAS CONFÍAN EN NOSOTROS. TODOS ELLOS TE ESTÁN ESPERANDO...
si deseas conocerlos envía LIGAR11 al 7494
SON CONTACTOS REALES CON BUZONES ESPECÍFICOS
184766 ANA BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS QUE SEPAN HACERLE REIR.
122227 VANESSA, MORENA, PELO LARGO. BUSCA UN CHICO FUERTE Y SIMPÁTICO.
147482 CHICA GUAPA Y SIMPÁTICA BUSCA UN CHICO RUBIO, ALTO, FUERTE.
150750 EVA, 18 AÑOS. BUSCA CHICOS DE 18 A 20 AÑOS.
165835 CHICA DE 18 AÑOS DE CORDOBA, MORENA, OJOS VERDES, BUSCA CHICOS.
147571 CHICA BUSCA CHICOS MUY SEXYS
191975 MARIA, 19 AÑOS BUSCA SEXO CON TIOS BUENOS RUBIOS O MORENOS.
125001 SOFIA, 18 AÑOS, RUBIA, OJOS CASTAÑOS, BUSCA CHICOS SIMPATICOS.
151994 SANDRA, BUSCA SU MEDIA NARANJA.
186132 ANA, 25 AÑOS, BUSCA CHICOS QUE LES GUSTE EL SEXO.
tonos polifonicos o llama al 806 41 69 92
envía TONOS12 un espacio y el código del tono polifónico al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia TONOS12 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494
84090 TENGO QUECO
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
80017 MISION IMPOSIBLE FILM
80025 THE SIMPSONS THEME
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
84057 EN TU CRUZ ME CLAVASTE CHENOA
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
83902 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
81689 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
82380 DAME VENENO LOS CHUNGUITOS
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
83849 MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEÁ
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
80043 THE TERMINATOR FILM
80001 IN DA CLUB 50 CENT
82124 ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL
80096 PULP FICTION FILM
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
83856 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
80044 ROCKY FILM
80024 THE MATRIX FILM
80143 PINK PANTHER THEME
80062 IN THE END LINKIN PARK
80093 EQUADOR SASH
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
84068 DU HAST RAMMSTEIN
83675 FLIGHT 673 DJ TIESTO
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA
NOVEDADES
84201 VOGLIO VEDERTI DANZARE PREZIOSO
84200 IS THIS LOVE? BOB MARLEY
84198 YOU DONT KNOW MY NAME ALICIA KEYS
84199 GIVE IT AWAY RED HOT CHILI PEPPERS
84197 POR AMOR GLORIA ESTEFAN Y JOHN SECADA
84196 FIRESTARTER PRODIGY
84195 DE LA NOCHE A LA MAÑANA ELEFANTE
84194 LA PAGA JUANES
84193 LOVE PROFUSION MADONNA
84192 FUEGO EN EL ALMA SERGIO DALMA
logos y tonos
consiguelos con solo 1 sms
ENVIA LT7 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > AL 7494
LO ÚLTIMO EN LOGOS Y TONOS PARA TU MOVIL
¡LOS ÉXITOS DE LAS LISTAS DE VENTAS! EJ: LT7 50412 SIEMENS
O LLAMAS AL 806 52 60 87
SHIN-CHAN
21083 09121 21012 16222 09013 09016 06351 21019 09012
ESPAÑA!
01163 50111 03110 30002 27026 01246 03004 29087 02279
54407 Tengo Queco
54391 Son de amores Andy y Lucas
62073 Shin Chan Tv
54210 Fiesta pagana Mago de oz
62023 Simpsons tv
55058 Cara al sol Himno
54388 La madre de Jose El canto del loco
51005 El Exorcista cine
68014 Hala Madrid himno
55011 Himno de España Himnos
68002 Cant del Barca himno
54353 Papi Chulo El chombo
54400 Tanto la queria Andy y Lucas
59608 8 mile Eminem
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
62039 Rasca y pica tv
55024 Himno de la Legion Himno
51036 Titanic cine
53389 Dos gardenias Latin lovers
54394 No es lo mismo Alejandro Sanz
62027 Fraggle rock tv
68030 Centenario Real Madrid Himno
NOVEDADES
53392 I wont change you Sophie Ellis Bextor
53391 Finally Ce ce Peniston
59801 Make me wanna scream Blu Cantrell
59800 Mad World Gary Jules
59799 Angels Brought me here Guy Sebastian
59798 At this time Michelle
59797 Stunt 101 G-Unit
59796 This Groove Victoria Beckham
59795 Ladies night Atomic Kitten
59794 Sere nere Tiziano Ferro
WWW.SINFINDEJUEGOS.COM

PLANETSTATION 63
63032004
Revista mensual de PlayStation
publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail planet@ed-aurum.com
www.ed-aurum.com

Depósito legal: D.L.B 30072-98

editorial **aurum**



despegue

Empezamos un mes con muchas sorpresas. Para empezar Konami ha dado a conocer una impresionante lista de juegos en los que está trabajando, encabezada por *Silent Hill 4*, del que ya os adelantamos las primeras imágenes el mes pasado, y con títulos como *Neo Contra, Nanobreaker, Suikoden IV* (este último llegará a España aunque no lo haga su precuela). Y por supuesto hay nuevos datos de la gran joya de Konami, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, aunque uno de ellos sea que su lanzamiento, previsto inicialmente para el 2004, se postergará a principios del 2005, algo previsible teniendo en cuenta el afán de perfección de nuestro idolatrado Kojima. En este número también podréis deleitaros con nuestra crítica de uno de los juegos más esperados de los últimos meses: *Final Fantasy X-2* por fin es una realidad. Pero eso no es todo amigos, aún hay más, y es que los fans de los RPG´s están de enhorabuena ya que además de una nueva "fantasía final" os ofrecemos un reportaje de *.hack*, una saga de *Action-RPG* compuesta de cuatro títulos (más bien, un juego dividido en cuatro) que aparecerán a lo largo del presente año. Para quien pensaba que los mejores títulos sólo salían en Navidades...

sumario













PLANET INFORMA

Para no perderte ni un detalle de esta revista, hay unas cuantas cosas que debes saber. Conoce con Planet Street Institute todo lo que siempre quisiste saber sobre el vocabulario de los videojuegos y nunca te atreviste a preguntar.

JUGABILIDAD
Este concepto define la facilidad o dificultad en el manejo de un juego. Un título muy jugable será fácil y divertido de controlar desde un principio, mientras que una jugabilidad nula puede provocar deseos de tirar la Play por la ventana.

GRÁFICOS
Aparte de lo bonito o feo que resulta a la vista un juego, en el apartado gráfico también se incluyen técnicas como el *cel shading* (gracias a la cual los gráficos parecen dibujos animados) o defectos como el clipping (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente) o el pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
No se trata sólo del tiempo que tardas en acabarte un juego, sino también de que su vida jugable no se quede en unas cuantas horas. Los juegos de lucha, por ejemplo, pueden tener una duración de muchos meses aunque te los acabes en unos minutos.

AMBIENTACIÓN
La ambientación engloba aspectos como la música, los efectos de sonido o la iluminación, que consiguen que te metas de lleno en la historia explicada.

VIDILLA
También conocida como adicción, básicamente se trata de la capacidad de un juego para enganchar. Si un juego tiene mucha vidilla, al acabar una partida siempre tienes ganas de repetir.


www.forbidden-siren.com

Los creadores hablaron sobre el nuevo capítulo de la saga

FF X-2, presentado en España

El 26 de enero Electronic Arts reunió al director del juego Motomu Toriyama, al director de arte Shintaro Takai, y al guionista Daisuke Watanabe. *Er* Santi, nuestro inefable corresponsal estuvo allí para hacerles esta entrevista

FF X-2 es la primera secuela de un episodio de la saga *FF*. ¿Por qué?
Al ser el primer título de la saga realizado para PlayStation 2, el equipo de desarrollo invirtió una enorme cantidad de tiempo y de esfuerzo en su desarrollo. Y ese mismo equipo pensó que la secuela funcionaría, especialmente con los recursos y herramientas que se desarrollaron para el original. Aunque tenemos que decir que nuestra mayor motivación fue el deseo de los fans por tener una secuela de este título.

¿Por qué se ha reducido tan drásticamente el número de personajes en esta nueva entrega de la saga rolera?
Bueno, el objetivo de esta continuación no era reproducir de nuevo el universo de *FF X* por completo, sino desde la particular óptica de sus protagonistas, así que el número de personajes se fijó teniendo en cuenta ese concepto. Para nosotros y para el equipo es el número adecuado.

¿Cómo surgió la idea del cambio de vestidos en los combates? ¿Creéis que los fans aceptarán este sistema como sustituto de las invocaciones?
Lo del cambio de vestidos está un poco en la onda de las películas de acción y de las series de animación japonesas con protagonistas femeninas. Fíjate en *Los Ángeles de Charlie*: cambian de vestimenta a cada minuto y están siempre preparadas para el combate. Esa estética, mucho más pop, es la que hemos buscado en esta nueva entrega. Por otro lado, ya hemos visto que ha funcionado muy bien en Japón y no vemos por qué no le va a gustar al usuario europeo...

¿De dónde viene la idea de establecer un sistema de misiones? ¿Habéis recibido alguna crítica de los fans japoneses o americanos por este cambio tan radical? ¿Se podrá ver este sistema en un próximo *FF*?
Hemos querido dotar de un mayor dinamismo al juego. Queríamos más agilidad, más acción y mayor rapidez, porque creemos que fuera de Japón funcionan los juegos más dinámicos. Y hasta el momento no hemos recibido demasiadas críticas. Lo que no podemos aclarar es si mantendremos el sistema en otros episodios de la saga.



Aquí tenéis a Motomu Toriyama, por si alguno no se creía que los que hacen los *FF* son nipones.

¿Es cierto que el juego tiene varios finales?
Muy cierto. Hay cinco finales diferentes y una sorpresa para los que completen el juego y las *side quests*.

¿La versión que llegará a España será la misma que ha salido en Japón o en EE.UU. o tendrá algunos extras como sucedió con el lanzamiento europeo de *FF X*? ¿Qué podéis adelantarnos de esos extras?
Nuestra intención era incluir contenido extra, pero desgraciadamente no ha sido posible. Las fechas de lanzamiento no nos han dejado el suficiente margen de maniobra como para incorporarlo.

> "Hemos querido dotar de mayor dinamismo al juego. Queríamos más agilidad, más acción y más rapidez"

¿Habrá un *FF X-3* después del éxito de *FF X-2* en Japón y EE.UU.?
De momento no hay nada de eso.

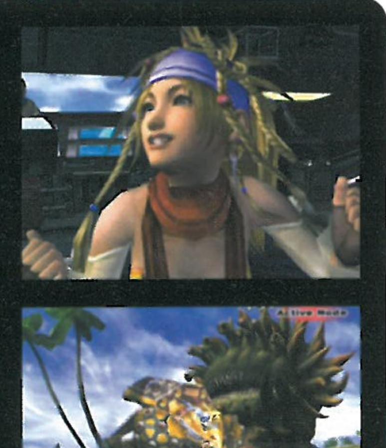
Muchos fans siguen haciéndose la misma pregunta ¿habrá un *remake* o continuación de *FF VII*, el episodio más recordado de la saga? ¿Nos puede decir algo de la película *FF VII: Advent Children*?
No está previsto ningún *remake* ni continuación de *FF VII*. Y sobre la película, poco podemos decir: los hechos suceden dos años después de los sucesos narrados en el juego y una mortal enfermedad amenaza la vida de nuestros protagonistas.

Parece que en *FF X-2* habrá mucho más sentido del humor que en otros capítulos de la saga, ¿a qué se debe?
Lo hemos concebido como una televisión. Hay muchos canales, y momentos para todo. A veces toca reírse, otras, divertirse y en otras, sufrir. Es lo que antes decíamos de intentar hacer un juego más dinámico. En este caso, *FF X-2* tiene más acción y es menos un RPG puro. Y el humor es una de las partes más importantes de todo eso.

¿Hay gente del equipo de desarrollo de *FF X-2* que esté trabajando en *FF XII*? ¿Qué nos podéis adelantar de este título?
Eres muy curioso (risas). Nuestra política no nos permite revelar ese tipo de detalles antes de que se hayan concretado muchos aspectos. Y en el caso de *FF XII*, ni siquiera hay todavía fecha de lanzamiento.

Sobre la versión PAL

"La relación de pantalla se ha hecho equivalente horizontal y verticalmente a la versión NTSC y se ha incluido una función para ajustar la pantalla. Se nos ha reprochado en muchas ocasiones no incluir el selector 50/60 HZ o un modo de pantalla completa en PAL, pero esto no es técnicamente posible porque ni la consola tiene la VRAM necesaria para un modo PAL a pantalla completa ni un DVD sería suficiente para albergar todos los datos visuales de un hipotético modo 50/60 Hz. Es por eso que, con esta secuela, nos hemos quedado con la sensación de haber forzado el *hardware* hasta el límite".





Van Helsing convertido en héroe de acción

Vivendi Universal Games lleva a cabo la adaptación de la película

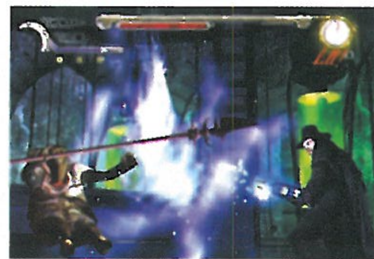
En el mes de mayo del presente año llegará a las pantallas de medio mundo, incluyendo nuestro país, la nueva película de Stephen Sommers, *Van Helsing*. El director de las dos entregas de *La Momia*, hace una versión muy particular del famoso personaje que nació en la novela *Drácula* de Bram Stoker. En esta ocasión Hugh Jackman interpreta a un Dr. Van Helsing aventurero que se enfrentará, además de al terror de los Cárpatos, al Hombre Lobo y al monstruo de Frankenstein. Vivendi Universal Games se hizo con los derechos de la película para crear el videojuego que, por supuesto, lanzará en la fecha de estreno de la película.

El juego constará de 13 niveles divididos a su vez en fases, y en él deberemos vernos las caras con 20 tipos de monstruos diferentes. Se sabe que Van Helsing podrá manejar hasta 9 tipos de armas diferentes, y que contará con un gancho con el que podremos llegar a los sitios más inaccesibles. El estilo de juego recuerda mucho a *Devil May Cry*, por la cantidad de espectaculares movimientos que podrá realizar el protagonista de esta aventura.



Por el amor de Dios.... ¡Qué demonios hace Lobezno con ese sombrero tan ridículo!





Catwoman maullará para Electronic Arts

El personaje de cómic saltará a la gran pantalla a manos del director francés Pitof. La actriz Halle Berry intepretará a la felina mujer que nació como enemigo de otro gran héroe: Batman. Argonaut será la compañía encargada de dar vida al juego basado en el film, y Electronic Arts hará las funciones de editor y distribuidor. Si no hay imprevistos, su lanzamiento se efectuará el mes de julio.

Fear Effect, camino de la gran pantalla

La compañía Eidos ha llegado a un acuerdo con BollKG, la productora de Uwe Boll (director de la todavía inédita *House of the Dead*, basado en el juego de Sega) para adaptar la franquicia *Fear Effect*. ¿Veremos las escenas subidas de tono de Hana y Rain que hicieron famoso a *Fear Effect 2*?



ráfagas

PS2, la nº1 del mundo

Sony ha llegado a los 70 millones de consolas distribuidas en todo el mundo, después de llevar 4 años en el mercado japonés y más de tres en el mercado americano y europeo. Las cifras son sorprendentes: 16,18 millones en Japón y resto de Asia, 24,56 millones en Europa y territorios pal y 29,26 millones en Norteamérica.

Square Enix pretende arrasar en el E3

La próxima edición de la feria de videojuegos americana es el objetivo de la compañía recientemente fusionada para demostrar todo su potencial. Y es que el vicepresidente de Square Enix, Shinji Hashimoto, ha prometido una mayor presencia, con juegos muy esperados y otros totalmente nuevos.

El Príncipe vuelve a las andadas

Nos referimos al de Persia, claro está. Después de vender dos millones de copias en todo el mundo Ubisoft ha decidido dar continuidad a una de las sagas más añejas del mundillo de los videojuegos, y ha puesto en marcha la maquinaria para desarrollar una nueva secuela. A fecha de hoy no hay fecha de lanzamiento prevista.

Tanner se hace esperar

Driv3r, uno de los títulos más esperados en los próximos meses, ha sufrido un retraso en su fecha de lanzamiento. Inicialmente previsto para marzo, Atari anunció que no estará en la calle hasta el próximo 1 de junio.

Malice por fin ve la luz

Finalmente llegará a nuestras manos uno de esos juegos malditos que se retrasan indefinidamente, incluso con el riesgo de ser cancelados. *Malice*, que iba a ser un título exclusivo para X-Box a la vez que apoyaría el lanzamiento de la consola de Microsoft, saldrá también para PS2 en el mes de marzo del presente año.

Batallas y carreras de manos de Acclaim

Juiced y *Combat Elite: WWII Paratropers* son las nuevas promesas de la compañía

La compañía americana Acclaim ha presentado dos títulos con vocación de éxito. Por un lado tenemos *Combat Elite: WWII Paratropers*, un juego de acción ambientado en la Segunda Guerra Mundial, en el que intervienen miembros de equipos de desarrollo de títulos como *Fallout 2*, *Baldur´s Gate: Dark Alliance* y *Ghost Recon*, dentro de la compañía BattleBorne Entertainment. El juego utilizará el motor gráfico diseñado por Snowblind, visto en la saga *Dark Alliance*, o sea que la perspectiva será isométrica.El juego ofrecerá 40 variadas misiones, opción de dos jugadores y podremos ascender en la escala militar. El juego será lanzado el 6 de Junio, aprovechando el 60º aniversario del día D.

Pero como no todo son guerras, Acclaim une sus fuerzas con la empresa Juice Games para desarrollar un juego de carreras urbanas, siguiendo la moda del tuning que ha dejado huella con películas como *A todo Gas* y juegos como *Need for Speed Underground*. *Juiced* será un juego que combinará simulación y *arcade* y contará con vehículos de hasta 50 marcas reales (Toyota, Volkswagen, Ford,...), con posibilidad de modificarlos con cientos de accesorios. Por si fuera poco la física de los coches será real, y éstos sufrirán todo tipo de daños. Además incluirá un modo *on-line* en el que podremos participar en carreras basadas en equipos, algo nunca visto hasta ahora. Su lanzamiento está previsto para otoño de este año.





Todavía no se sabe mucho de este juego, pero parece evidente que se podrán subir escaleras.

Killer 7 se pasa al PS2

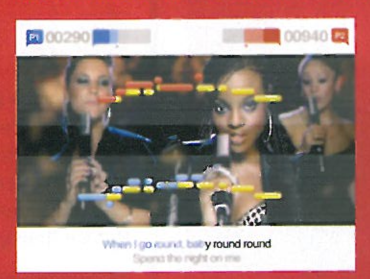
El productor Hiroyuki Kobayashi reveló días atrás que su juego *Killer 7*, uno de los títulos de Capcom que más esperaban los poseedores de GameCube, también se está desarrollando para PS2. El juego pertenece al género de la acción y en él asumimos la identidad de un asesino de 65 años que tiene hasta siete personalidades, cada cual con su habilidad específica. Su estilo gráfico en *cel shading* resulta sorprendente, ya que le dota de un aspecto muy cercano al cómic europeo.Aunque no hay declaraciones sobre la razón que ha llevado a decidir que *Killer 7* deje la exclusividad de GameCube, se especula que después de no cumplir las expectativas de venta de los títulos exclusivos para esta consola, se ha decidido expandir horizontes comerciales con PS2.

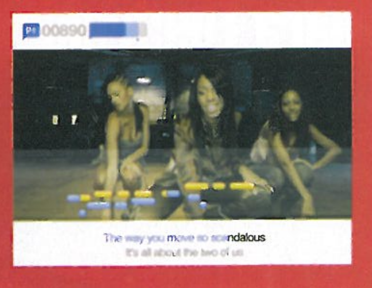




Cantando con tu consola

Parece que la persecución mediática de *Operación Triunfo* (sufrida por muchos), también va a llegar a los videojuegos. Los responsables de *EyeToy: Play* están dando los últimos retoques a *Sing Star*, una especie de *karaoke* que valorará nuestra actuación según el ritmo y la entonación de nuestra voz. El juego ofrecerá distintos modos de juego, entre los cuales encontraremos un modo Batalla, Duetos, incluso un modo Carrera que nos permitirá aspirar a lo más alto. Acompañando al juego vendrán dos micrófonos con conexión USB. Se espera que el juego ofrezca alrededor de 30 canciones, algunas de ellas de grupos de nuestro país.





CONFIGURA TU MOVIL
Para configurar tu móvil MMS, envía CONFIGURAR.525 al 5511. En unos instantes recibirás las instrucciones bien detalladas.

BORRA TU LOGO
Para borrar un logo de tu móvil, incluido el de la operadora, envía BORRAR.525 al 5511.

¡¡PON TU MOVIL A LA ULTIMA!!





TONOS MONOfonicos y POLIfonicos

Si quieres por ejemplo la melodía 525302472, deberás enviar al 5511: L.525.302472
O llama al 806 488 066 indica tu nº de móvil y la melodía que quieras.
Las melodías monofónicas son válidas para Nokia y móviles que tengan tecnología EMS.
Las melodías polifónicas son válidas para móviles con MMS y que permitan descargas WAP.

TOP TEN

MONO	POLI	
525302586	525320477	Tengo que enamorarte - Queco
525302669	525320588	Y en tu Ventana - Andy & Lucas
525302786	525320728	Buleria - David Bisbal
525302484	525320360	Beso en la boca - Axe Bahia
525302590	525320497	En tu cruz me clavaste - Chenoa
525302464	525320340	Crazy in love - Beyonce
525302472	525320348	No es lo mismo - Alejandro Sanz
525302470	525320346	Son de Amores - Andy & Lucas
525302413	525320244	Rosa y Espina - Bisbal y Civera
525302426	525320263	Loca - Malena Gracia

EXITOS INTERNACIONALES

MONO	POLI	
525302464	525320340	Crazy in love - Beyonce
525302544	525320428	Fallin High - Safri Duo
525302412	525320275	Come Undone - R. Williams
525302524	525320418	White Flag - Dido
525302573	525320486	B. Spears – Me against music
525302366	525320242	Drove All Night - Celine Dion
525302560	525320437	En el 2000 - Natalia Lafourcade
525302571	525320461	Re-Offender - Travis
525302499	525320375	Hollywood - Madonna
525302583	525320474	Powerless - Nelly Furtado
525302495	525320371	Cry Me A River - J. Timberlake
525302240	525320284	You Spin Me Around - Thalia
525302666	525320585	Westlife - Mandy
525302379	525320300	Get Busy - Sean Paul

EXITOS LATINOS

MONO	POLI	
525302582	525320473	Mi Corazon - Fran Perea
525302519	525320407	Sabes - Alex Ubago
525302657	525320576	G.Estefan y J.Secada - Por Amor
525302655	525320574	Austin - La incondicional
525302569	525320459	Mala Gente - Juanes
525302411	525320274	Jaleo - Ricky Martin
525302523	525320410	Un siglo sin ti - Chayanne
525302521	525320416	Tanto La Queria - Andy y Lucas
525302498	525320374	Lo noto - Hombres G
525302369	525320245	Bye Bye - David Civera
525302665	525320584	Tizziano Ferro - Perverso
525302532	525320423	Juramento - Ricky Martin
525302497	525320373	20 De Enero - La Oreja
525302485	525320361	Caprichosa - Chayanne
525302573	525320465	Dale Don Dale - Don Omar
525302324	525320252	Bonito - Jarabe de palo
525302500	525320376	No Me Extraña Nada - Malu
525302661	525320580	Pantoja - Se me enamora el alma
525302404	525320264	Eres mi Religión - Mana
525302664	525320583	Sergio Dalma - Fuego en el alma
525302574	525320466	Dos Gardenias-Latin Lovers
525302453	525320327	Cuatro son los puñales - Hakim
525302505	525320381	Quedate Conmigo - P. Manterola
525302494	525320370	Down - Junior Miguez
525302530	525320400	Hoy - Gloria Estefan
525302662	525320581	Piercing - Una noche loca
525302601	525320493	Tú no sabes - Los Caños

CINE Y TV

MONO	POLI	
525302730	525320663	Despedido - Coca-Cola
525302580	525320471	Gran Hermano
525302590	525320481	Smallville
525302479	525320356	Piratas del Caribe
525300489	525320024	Gladiator
525302513	525320389	Los Serranos
525300027	525320048	Star wars
525300413	525320203	Superman
525300482	525320017	Titanic
525300464	525320044	Indiana Jones
525300020	525320012	Mision Imposible
525300022	525320045	El Padrino
525300017	525320086	James Bond
525300040	525320016	Los Simpsons
525300037	525320183	Rasca y Pica
525300041	525320091	South Park
525300023	525320195	La Pantera Rosa
525300474	525320196	Pulp Fiction
525302029	525320201	Spiderman
525300665	525320036	Braveheart

HIMNOS FUTBOL

MONO	POLI	
525300409	525320149	Himno Real Madrid
525300411	525320150	Himno FC Barcelona
525300410	525320347	Valencia C.F.
525300415	525320151	Atletico de Madrid

NOVEDADES ★

MONO	POLI	
525302600	525320492	Un día normal - Juanes
525302718	525320646	En el Sur - Mikel Erentxun
525302576	525320468	El amor no acaba - Duelo
525302582	525320473	Mi Corazon - Fran Perea
525302588	525320479	Rosas sobre el mar - S. Dalma
525302592	525320483	Hakim - Tani
525302595	525320485	Aunque no te pueda ver - A. Ubago
525302551	525320487	No hace falta - Cristian Castro
525302601	525320493	Tu no sabes - Los Caños
525302608	525320501	Salir al Sol - Fito Paez
525302610	525320503	Devuelveme el amor - Luis Miguel
525302611	525320504	Te llevare al cielo - Mana
525302612	525320505	Latido Urbano - Tony Aguilar
525202696	525320617	Como un corazon - Los Secretos
525302723	525320651	Se me olvidó - Gian Marco

BUSCADOR DE TONOS NUEVO

¿No encuentras el tono que quieres?
¡No te preocupes los tenemos todos!
Envía al 5511 la palabra "BUSCATONO.525." seguida de un espacio y el nombre del artista o grupo que estés buscando.
Ejemplo: BUSCATONO.525.Fran Perea
¡En unos instantes los tendrás en tu móvil!

LOGOS y SALVAPANTALLAS

Si quieres por ejemplo el logo 525102472, deberás enviar al 5511: L.525.102472
O llama al 806 488 066 indica tu nº de móvil y el logo que quieras.
Los logos son para Nokia y últimos modelos de Siemens, Ericsson y Alcatel con EMS. Los salvapantallas son para Nokia.








525112515 · 525111600 · 525112694 · 525110392 · 525104979 · 525108211 · 525112754 · 525101798
525112676 · 525110381 · 525101585 · 525112705 · 525108540 · 525112687 · 525106633 · 525104704

HAZ TU PROPIO LOGO
Envia "MILOGO.525.tu texto" al 5511
(ejemplo: MILOGO.525.Sergio)

JUEGOS JAVA

Envía al 5511 "J.525." seguido del juego (Ej: J.525.Ice). Tienes más de 300 juegos en el 806 488 066
Descubre los juegos compatibles con tu móvil. Envía al 5511 "DIME.525." y tu móvil (Ej: DIME.525.Nokia 3410).
Móviles: NOKIA 3410, 3510i, 6100, 6310i, 6610, 7210, 7250 y 7650 - MOTOROLA T720 - SHARP GX10 y GX20 - SIEMENS C55 , S55 y M50

















1 3DPong (¡NUEVO!) · 6 Ants (¡NUEVO!) · 11 Brickoid (¡NUEVO!) · 12 Bubbletris (¡NUEVO!) · 19 Dragon (¡NUEVO!) · 21 EonDragon (¡NUEVO!) · 22 Frunny (¡NUEVO!) · 24 Gridracer (¡NUEVO!) · 29 Manapack (¡NUEVO!) · 32 MicroGP (¡NUEVO!) · 33 MoonMiner (¡NUEVO!) · 34 NinjaKid (¡NUEVO!) · 40 SkyFighter (¡NUEVO!) · 43 Spooky (¡NUEVO!) · 47 Xmen2 (¡NUEVO!) · 48 XRJetski (¡NUEVO!)




















49 Persia · 50 Speed · 51 Dropzone · 52 Rocky · 53 Choc · 54 Biker · 55 Creche · 58 Ice · 59 Balls · 60 Slam · 61 Pinball · 62 Gadgies · 63 Iceblade · 64 Power · 65 Astongolf · 66 Tree

IMAGENES EN COLOR

Manda al 5511 "MMS.525." seguido de la imagen (Ejemplo: MMS.525.200394).
Sólo válido para móviles que tengan tecnología MMS y que permitan descargas vía WAP.














200375 · 200384 · 200024 · 200320 · 220179 (ANIMADA) · 220220 (ANIMADA) · 220232 (ANIMADA) · 220231 (ANIMADA) · 220222 (ANIMADA) · 200634 · 200635 · 200637 · 200636

¡PON TU NOMBRE SOBRE UN FONDO EN COLOR!
Envía al 5511 "COLOR.525.tu nombre.nº fondo"
(Ejemplo: COLOR.525.Sandra.3)






¡EL CORAZÓN DE LOS ENAMORADOS!
Envía "CORAZON.525.nombre1.nombre2.nº fondo" al 5511 (Ejemplo: CORAZON.525.Jose.Ana.1)






¡REGALALE UNA FLOR!
Envía "FLOR.525.tu nombre.nº flor" (Ejemplo: FLOR.525.Sergio.1)





¡HAZ TU PROPIA CAMISETA DE FUTBOL!
Envía "EQUIPO.525.tu nombre.dorsal.nº equipo" al 5511 (Ejemplo: EQUIPO.525.Ricardo.11.1)



1 - R. Madrid · 2 - Barcelona · 3 - Betis · 4 - At. Madrid · 5 - R. Sociedad · 6 - Deportivo · 7 - Valencia · 8 - Celta

CHAT




¡¡Liga con tu móvil!! Envía "Ligar525" al 5511
¡Chic@s de tu ciudad te esperan!
¡Más de 300000 conectados!

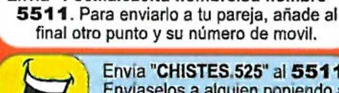


UNA ROSA Y UN POEMA
¡Sorprende a tu pareja de la forma más romántica y original!
Envía al 5511 el siguiente mensaje: "Rosa.525.su nombre.su teléfono"
Ejemplo: Rosa.525.ana.667 432 651

¡Frases para ligar! Envía "Li.525" al 5511. Envíalas a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

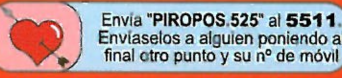


¿Quieres insultar a alguien sin que sepa que eres tú?. Envía al 5511 "In.525.nº móvil destino"



POEMA A DOS
¿Quieres que tu nombre y el de tu pareja protagonicen un poema?
Envía "Poema.525.tu nombre.su nombre" al 5511. Para enviarlo a tu pareja, añade al final otro punto y su número de móvil.

Envía "CHISTES.525" al 5511. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil



Envía "PIROPOS.525" al 5511. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

PROMOCION NOKIA
¿TE GUSTARIA TENER LO ULTIMO DE NOKIA, EL 7600?



MANDA AHORA al 5511 la palabra GANAR525 y podrás conseguir este fantástico móvil con cámara de fotos digital, zoom y amplia pantalla de 65000 colores.

Consulta el manual de tu móvil. Costes (iva incluido): 806: 1'09 €/min - SMS: 1 € Movistar , 1'02 € Amena y Vodafone. Apartado de correos 156 de CASTELLÓN

El director de Headhunter: Redemption nos revela nuevos detalles del juego

Mientras esperamos la llegada de *Headhunter: Redemption* os ofrecemos una entrevista con John Kroknes (productor ejecutivo de Amuze y director del juego) quien nos desvelará algunas de las claves de dicho juego mientras esperamos su salida definitiva

Por favor, puedes darnos más detalles sobre los dos mundos que componen el juego, el mundo de "Arriba", una ciudad dominada por los medios de comunicación, y el de "Abajo", una colonia subterránea?
Para responderte deberías jugar al juego. Es una cuestión demasiado grande y complicada, a la vez que difícil de explicar con pocas palabras sin desvelar la trama del juego.

¿Existe una relación entre la historia del primer juego con el de esta segunda entrega?
Respecto al protagonista principal está claro que así es. Aunque son muchas las cosas que han pasado en el mundo de *Headhunter* desde el primer juego. Nos hemos propuesto atraer a nuevos jugadores que no tuvieron ocasión de jugar al juego original, pero sin descuidarnos de los jugadores que sí lo hicieron, pese a que no profundizamos demasiado ni incluimos muchas referencias de la primera aventura.

"Nos hemos propuesto atraer a nuevos jugadores sin descuidar a los antiguos"



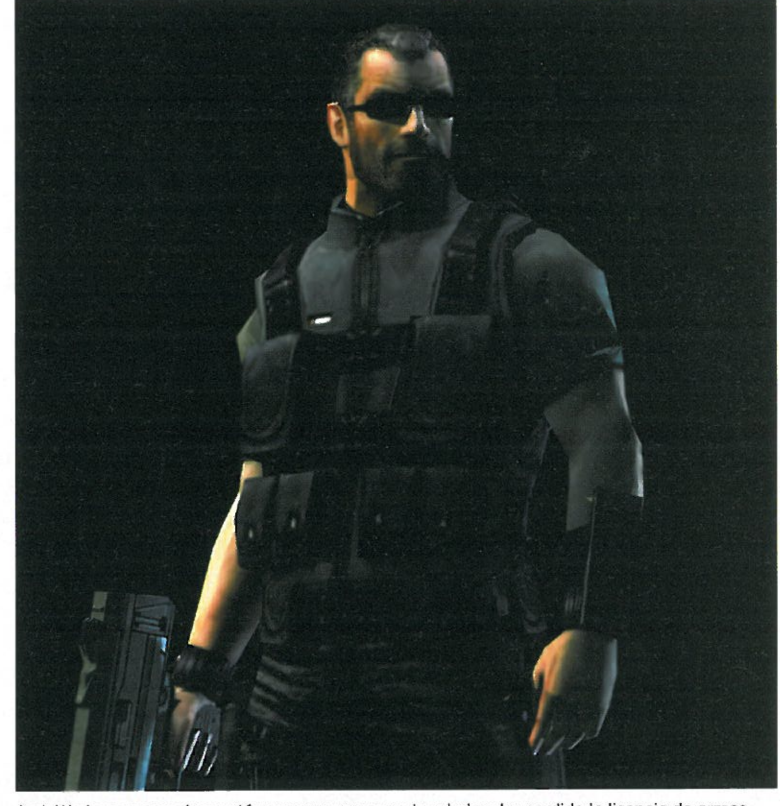
Seguro que lo habéis adivinado. Éste es John Kroknes, el responsable principal de *Headhunter: Redemption*

¿Nos podrías revelar nuevos detalles de la historia de *Headhunter: Redemption*?
La historia es un viaje a través de los ojos de Leeza X y Jack Wade (protagonista del primer juego). Leeza es una *headhunter* novata con un pasado criminal, a la que Jack ofrece una oportunidad en la profesión, utilizando sus habilidades para hacer el bien. Jack comparte una historia con Leeza X, cuando la conoció poco después de los acontecimientos del primer *Headhunter*.

El virus Bloody Mary fue un elemento clave en el primer juego. ¿Seguirá siendo un elemento clave en la secuela?
Sólo es importante en el periodo de tiempo que hay entre el primer y el segundo juego. El camino que deberán seguir nuestros protagonistas es diferente esta vez. La Oposición será un grupo de inmigrantes que viven "Abajo" que unirán sus fuerzas con terroristas para atacar a los de "Arriba".

Sabiendo que *Headhunter* se inspiró en Paul Verhoeven (director de *Robocop*) y Frank Miller (creador de cómics como *Sin City*), ¿en qué directores, películas y otros artistas se ha inspirado el equipo de desarrollo de *Headhunter: Redemption*?
Es difícil identificar las inspiraciones ya que normalmente son subconscientes, pero puedo asegurar que la inspiración de los dos artistas mencionados sigue presente en esta secuela. Podría decir que el tono de la historia es todavía más oscura, pero el estilo satírico sigue presente.

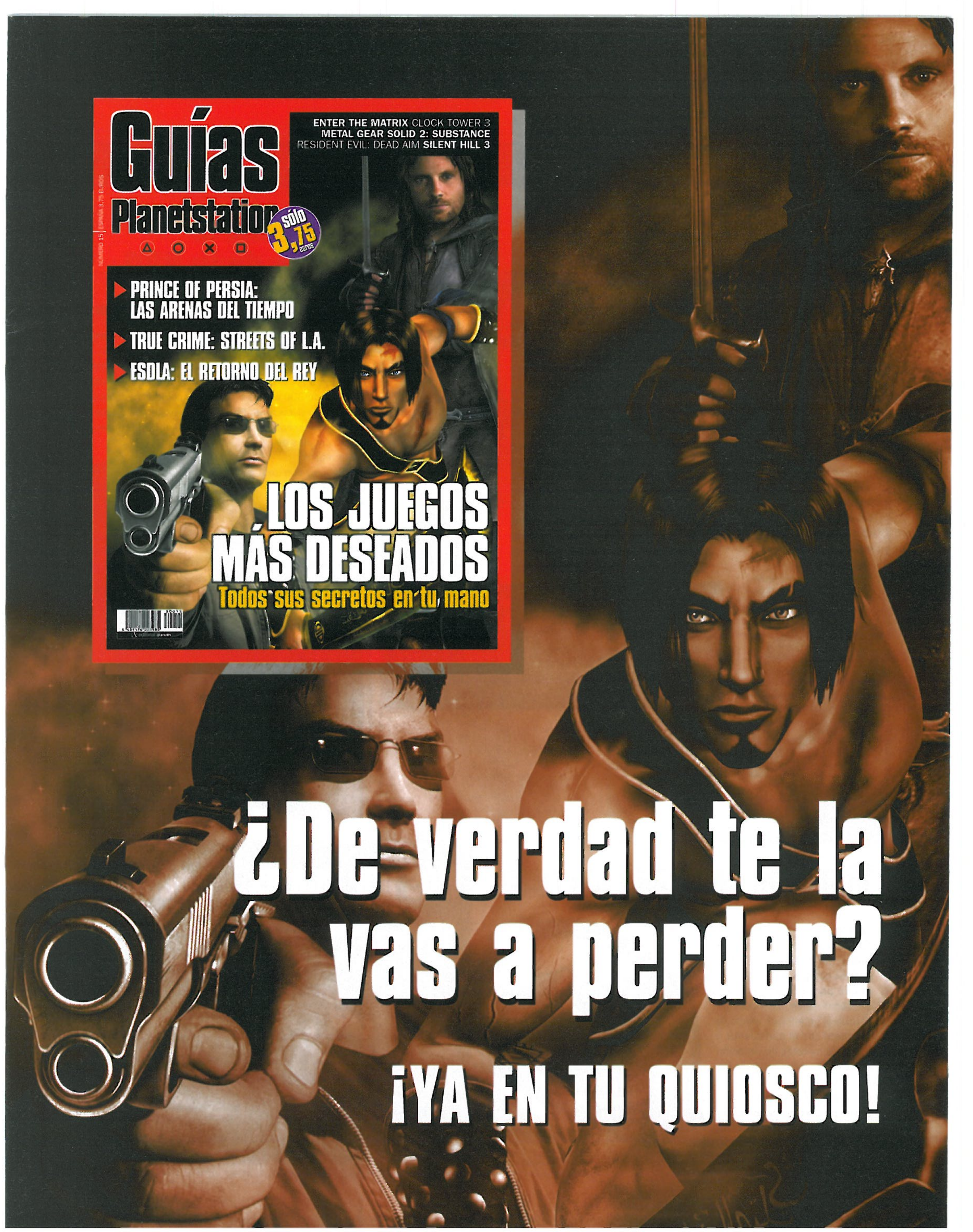
Ya conocemos a Jack Wade, pero conocemos muy poco de Leeza X. ¿Qué puedes contar sobre ella y qué diferencias encontraremos entre ellos en la jugabilidad?
Leeza sufrió una tragedia familiar a la edad de 6 años. Más tarde fue criada por una familia de granjeros llamándola Leeza X. Rebelde por naturaleza se volvió una niña callejera, trabajando en el mercado negro. En el momento que iniciamos nuestra aventura, nuestra protagonista tiene unos veinte años, es una chica dura y con recursos, de espíritu libre y sexy. La diferencia principal entre Jack y Leeza X, es que ella es más rápida y ágil.



Jack Wade ya no es el mocetón que era, pero con la edad no ha perdido la licencia de armas.

El ACN (Anti Crime Network), LEILA, y la pistola ENP eran elementos característicos del primer juego, ¿existirán en *Redemption*? ¿Puedes hablarnos del nuevo elemento llamado IRIS?
ACN no existe, en su lugar hay un nuevo régimen. El trabajo de los *headhunter* en el mundo de "Arriba" es casi redundante, pero unos pocos de ellos hacen trabajos encubiertos las colonias de "Abajo". Desde que el tráfico de órganos no está vigente, las armas letales han ganado en importancia y volumen de negocio. Ahora dispondremos de un mayor número de armas de sigilo que la ENP. El IRIS es un aparato conectado a tus gafas de sol. Es un acrónimo de Interactive Realtime Information Scanner (Escáner Interactivo de Información en Tiempo Real), lo que significa que servirá para reconocer y analizar todo tipo de objetos y entornos, conectados con interfaces: es un aparato muy útil.

***Headhunter: Redemption* tiene un estilo gráfico único. ¿Qué idea hay detrás del efecto de suavidad de foco de la cámara?**
Gracias. La idea es conseguir una experiencia más cinemática, creando una especie de efecto de postproducción cinematográfica similar al que puedes ver en una película cuaquiera (cine y videojuego cada vez más unidos). Este es sólo el principio de lo que esperamos ofrecer en el futuro en todos los juegos desarrollados por Amuze.


Guías
Planetstation
NÚMERO 15 ESPAÑA 3,75 EUROS
sólo 3,75 euros
ENTER THE MATRIX CLOCK TOWER 3
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
RESIDENT EVIL: DEAD AIM SILENT HILL 3
PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
ESDLA: EL RETORNO DEL REY
LOS JUEGOS MÁS DESEADOS
Todos sus secretos en tu mano
¿De verdad te la vas a perder?
¡YA EN TU QUIOSCO!

periféricos

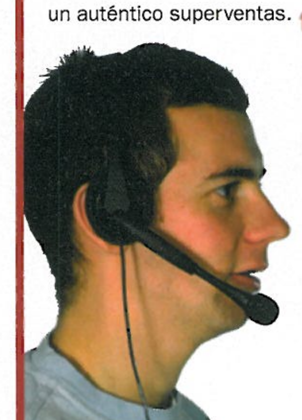
Para jugar *on-line*

Datel ofrece un pack para PS2

La compañía Datel ha preparado un pack para tener todo lo que necesitas para tus partidas multijugador a través de la red. El Datel's Online Gamer's Pack está compuesto por un teclado y un Head Set que a través de las conexiones USB podrán conectarse a la consola para interactuar con los juegos y con el resto de jugadores conectados. Este pack también incorpora un cable compatible con el adaptador de banda ancha para PS2. Por cierto, aunque las imágenes que os mostramos te lo puedan hacer pensar, la cabeza del tipo afortunadamente no está incluida en el pack. Lamentablemente la escultural fémina tampoco, aunque nadie duda que entonces sería un auténtico superventas.







Dale caña al sonido de tu PS2

300 watios de potencia para tu consola

Logic 3 ha lanzado al mercado dos modelos de sistemas de sonido de la familia Sound Station, que distribuye en nuestro país Herederos de Nostromo. El más económico es un sistema 2.1 que por unos 59,90 euros nos permitirá disfrutar de 300 watios de potencia con dos canales de sonido y un *subwoofer*. Para los más exigentes existe la posibilidad de adquirir el modelo 4.1 por 99,90 euros, con cuatro canales de audio más el *subwoofer* y con una potencia de 400 watios. Ambos sistemas son compatibles con todos los modelos de consola y reproductores de DVD del mercado.



Vibrarás con cada carrera

Fanatec lanzará a finales de febrero el nuevo volante Speedster 3 Force Shock, un volante de diseño ergonómico compatible con PS2 y con el que podrás sentir todas las sensaciones de la conducción, gracias al potenciado efecto de *feedback* con el que cuenta, y a los dos motores de vibración ajustables. Este periférico imprescindible para los fanáticos de los juegos de velocidad tendrá un precio recomendado de 99,99 euros y lo distribuye en nuestro país Ardistel.



Dos por uno es... ¿dos?



Herederos de Nostromo lanzará a finales de febrero el Duo Pad, una original propuesta que parte del clásico 2 x 1 que tantas grandes superficies comerciales utilizan de vez en cuando. La idea es que cuando compres tu pad de control venga otro de regalo, sin que ello incida en un aumento de precio o en la calidad del producto. Vamos, que ahora puedes hacerte con dos mandos por el precio de uno.

TODA LA PRECISIÓN AL ALCANCE DE TU MANO





Logic3

DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS.
Más información en:
TEL.: 91 144 0660
www.hnostromo.com

PISTOLA PS099L LÁSER BLASTER: La pistola más compatible del mercado que, además de las características comunes, lleva incorporado un sistema de seguridad que apaga el láser cuando no se apunta hacia la pantalla. Incluye pedal para funciones especiales.

PISTOLA WIRELESS FREEBIRD RF: La primera pistola de radiofrecuencia para PlayStation 2. Con batería recargable de hasta 30 horas de duración y sensor de luz para una mayor precisión.



Un modo nuevo para *RE Outbreak*

Podrá descargarse a través de la red de redes

Aunque ya haya sido lanzada en Japón, la versión en red de la saga de *survival horrors* más popular de Capcom se resiste a abandonar su protagonismo en la actualidad videojueguil. Y es que, según han comentado sus desarrolladores, es imposible completar del todo el modo *off-line* de *Resident Evil Outbreak* (parece ser que el máximo que puede alcanzarse es de un 96%) si no se descarga vía Internet un modo adicional completamente nuevo. Un aliciente más para aprovecharse de las capacidades en red de PS2 aunque, sin embargo, aún se ignora si vendrá incorporado en la versión que llegue a tierras europeas o si también deberemos descargarlo de la red. El tiempo lo dirá.



Este tipo también va a descargar... un golpe en la cabeza de este zombi.



Nuevo aliado para la PS2 *on-line*

La compañía Fonix, especializada en sistemas de reconocimiento vocal y que habia trabajado en la versión para X-Box de *Rainbow Six 3* (que precisamente ganó numerosos elogios por su reconocimiento vocal), ha anunciado el inicio de su colaboración con Sony, por lo que su tecnología estará incluida en los nuevos kits de desarrollo para PlayStation 2. Según ha declarado la empresa, esperan que el uso de su tecnología permita ahorrar recursos a la hora de sacarle todo el partido posible al *hardware* de la 128 bits de Sony.

planeta japón

Onimusha 3: La lucha contra Nobunaga continúa

Capcom se sigue frotando las manos con la expectación que está creando la tercera entrega de *Onimusha*. Una de las franquicias de mayor éxito de esta compañía, sobretodo en Japón. Después de la presentación hace ya unos cuantos meses de *Onimusha 3* en la que sorprendieron a propios y extraños al anunciar que el motor gráfico del juego sería totalmente 3D (sin necesidad de utilizar escenarios prerenderizados como en los anteriores juegos), y que el protagonista del primer título, Samanosuke, (al que presta el rostro la estrella japonesa Takeshi Kaneshiro), vuelve a enfrentarse a los demonios Genma, pero esta vez acompañado de Jacques Blanc, un francés con el rostro del actor Jean Reno con el que hará equipo. *Onimusha 3* se anuncia como el final de la trilogía, o sea que nuestros héroes intentarán eliminar de una vez por todas al odioso Nobunaga. Pero la aventura para Samanosuke y Jacques comenzará de una forma un tanto peculiar: el experto samurai viajará al París de nuestro presente donde conocerá al clon de Reno, y éste a su vez acabará viajando al Japón medieval. Según afirman los responsables de Capcom éste será el juego más complejo y ambicioso de la saga, a la vez que el más espectacular, orientando la jugabilidad del juego más a la acción que a la aventura, algo que no sucedía tanto en la segunda entrega, donde se añadían varios elementos de RPG como el intercambio de objetos entre personajes. Y es que son muchas manos por las que pasa una producción de tal magnitud: por un lado la compañía Flagship, que se ocupó de los guiones de los dos primeros títulos, se encargará de nuevo de elaborar la historia, asegurando que ésta será la más profunda, dramática y sorprendente de la trilogía. La secuencia introductoria, también creada por la prestigiosa compañía Robot, será la más espectacular de todas las entregas. Siete minutos de una calidad nunca vista en PS2, dirigidos por la mano maestra de Yamazaki Takeshi, y con captura de movimientos del actor y coreógrafo Donnie Yen. El lanzamiento en Japón está previsto para el mes de marzo y en Estados Unidos para mayo. El lanzamiento americano tendrá algunas novedades, como el nuevo nombre *Onimusha 3: Demon Siege*, y una jugabilidad retocada con una dificultad mayor, enemigos exclusivos, y más toques *gore*. Es de esperar que la versión que llegue a Europa será una adaptación de la americana, o sea que casi con seguridad disfrutaremos de dichas mejoras.

Nuestros héroes intentarán eliminar de una vez por todas al odioso Nobunaga



"¿Cómo que si sale Natalie Portman yo ya no hago falta en *Leon 2*? ¡Tomad, bellacos!"



¿Qué es este brillo? ¿Samanosuke ha atacado a este *mecha* de un linternazo?







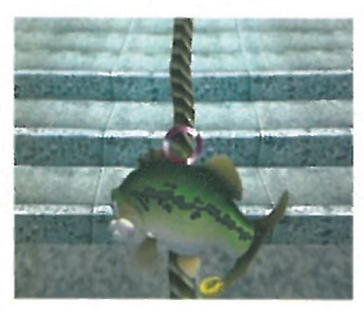
Cuando nos dijeron que al protagonista de *Onimusha 3* le gustaban pequeñitas, no pensábamos que la cosa fuera tan grave...

Nemo ya tiene competencia

SegaWow nos acercará a la fauna marina con su nuevo título

El grupo de desarrollo SegaWow está trabajando en un original juego llamado *Uo Nanatsu no Mizu Densetsu no Nushi* (un título más largo que un día sin pan) que será editado en Japón por Sony. Nos pondremos en las escamas de un pez llamado Uo, que deberá buscar una hierbas curativas para salvar a unos niños que han caído enfermos por una extraña enfermedad. Para sobrevivir a la aventura Uo deberá comer animales inferiores, incluso robar los cebos de los anzuelos con mucho cuidado para no ser pescados. Además deberemos esquivar trampas y huir de feroces depredadores marinos. En el juego se han recreado hasta 100 seres vivos, entre los que hay una gran variedad de peces, insectos, anfibios y cangrejos. Una propuesta tan original como divertida.











Capcom, a la conquista de Roma

El equipo de desarrollo de *Onimusha 2* se ha puesto manos a la obra con otro título de acción ambientado nada más y nada menos que en la Roma imperial del año 48 antes de Cristo. Su título es *Shadow of Rome* y el personaje que controlaremos será Agrippa, el hijo de Julio César, que deberá llevar a cabo la misión de restablecer el orden político y acabar con la corrupción. Pero Agrippa no luchará sólo, contará con la ayuda de su amigo Octavius y de una gladiadora de nombre Claudia. *Shadow of Rome* aprovechará el potentísimo motor gráfico que creó para *Onimusha 3*, por lo tanto el juego gozará de unos espectaculares gráficos en tiempo real.

Breves

Puntuaciones de la revista Famitsu para juegos de PS2: Exciting Pro Wrestling 5 (Yukes) - 8, 7, 7, 7 - (29 / 40); Hajime no Ippo 2: Victorious Road (ESP) - 6, 8, 6, 6 - (26 / 40); Phantom Brave (Nippon Ichi) - 8, 9, 8, 8 - (33 / 40); Secret Weapon over Normandy (EA) - 8, 7, 7, 8 - (30 / 40); Shikigami no Shiro II (Taito) - 7, 6, 7, 7 - (27 / 40); Simple 2000 Series Vol. 44 The Hajimete no RPG (D3 Publisher) - 3, 5, 5, 3 - (16 / 40); The Rhapsody of Zephyr (Softmax) - 6, 6, 6, 6 - (24 / 40); Tom & Jerry: Hige Hige Daisensou (Success) - 6, 6, 5, 4 - (21 / 40)

Namco prepara *Tales of Truthia*, nueva entrega de la conocida saga rolera de esta compañía y continuación de *Tales of Eternia*. El juego seguirá de nuevo con el añejo sistema de combate 2D que la compañía se niega a renovar.

Square Enix ha anunciado que *Dragon Quest V*, *remake* del juego de mismo nombre que apareció en Super Nintendo, llevará un disco extra en su lanzamiento al mercado con el nombre de *Dragon Quest VIII Premium Disc*, el que se espera lleve una *demo* jugable de tan esperado juego o en su defecto un vídeo de éste.

Sony ha anunciado que la producción de su nuevo chip CELL, el corazón de Playstation 3, comenzará su producción en masa en la segunda mitad del 2005 en su fábrica de Oita en Japón.

Ventas en Japón Enero 2004
(según Dengeki)

1 **Fuun Shinsen Gumi**
Plataforma **PS2**
Compañía **Genki**

2 **Star Ocean: Till the End of Time Director's Cut**
Plataforma **PS2**
Compañía **Square Enix**

3 **Phantom Brave**
Plataforma **PS2**
Compañía **Nippon Ichi**

4 **Gran Turismo 4: Prologue**
Plataforma **PS2**
Compañía **Sony**

5 **Everybody's Golf 4**
Plataforma **PS2**
Compañía **Sony**

6 **Uchu no Stelvia**
Plataforma **PS2**
Compañía **Bandai**

7 **Momotarou Dentetsu 12**
Plataforma **PS2**
Compañía **Hudson**

8 **The Sims**
Plataforma **PS2**
Compañía **EA**

9 **Kurogane no Houkou 2: Warship Commander**
Plataforma **PS2**
Compañía **Koei**

10 **Fullmetal Alchemist**
Plataforma **PS2**
Compañía **Square Enix**

Los más esperados en Japón
(según The Magic Box)

1 **Final Fantasy XII**
Plataforma **PS2**
Compañía **Square Enix**

2 **Dragon Quest VIII**
Plataforma **PS2**
Compañía **Square Enix**

3 **Sengoku Musou**
Plataforma **PS2**
Compañía **Koei**

4 **Dragon Quest V**
Plataforma **PS2**
Compañía **Square Enix**

5 **Metal Gear Solid 3**
Plataforma **PS2**
Compañía **Konami**

Los más vendidos según Centromail

PS ONE	PS2	X-BOX	GAMECUBE
1 Metal Gear Solid Band	1 XIII	1 Pack GTA III+ GTA Vice City	1 Mario Kart Double Dash
2 FIFA Football 2004	2 Pro Evolution Soccer 3	2 Top spin	2 Eternal Darkness
3 CT Special Forces: Back to Hell	3 Mission Impossible Operation...	3 XIII	3 Star Wars: R.S. Rebel Assault
4 Yu-Gi-Oh	4 Splinter Cell	4 Project Gotham Racing 2	4 ESDLA: El Retorno del Rey
5 Dancing Stage Party Edition	5 ESDLA El Retorno del Rey	5 Rainbow Six 3	5 Tony Hawk's Pro Skater 4
6 Bratz	6 Prince of Persia	6 Max Payne 2	6 Mario Party 5
7 Adiboo: El Secreto del Paziral	7 The Hulk	7 Counter Strike	7 Los Sims Toman la Calle
8 Beyblade	8 Max Payne 2	8 Mortal Kombat: Deadly Alliance	8 Soul Calibur II
9 Mobile Light force	9 Mortal Kombat Deadly Alliance	9 Splinter Cell	9 FIFA Football 2004
10 Final Fantasy Anthology	10 Terminator 3 Rise of the Machine	10 ESDLA El Retorno del Reyl	10 F-Zero GX

Los 10 mejores PS One según lectores

1 **Final Fantasy VII**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

2  **Final Fantasy IX**
Distribuidor **Infogrames** Género **RPG**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 29**

3  **Metal Gear Solid**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**



4  **Final Fantasy VIII**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**



5  **Gran Turismo 2**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 26**



6  **Resident Evil 2**
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**



7  **Silent Hill**
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**



8  **Tekken 3**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**



9  **Medievil 2**
Distribuidor **Virgin** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 17**

10  **Dino Crisis 2**
Distribuidor **Virgin Play** Género **Aventura**
Precio **17,90 euros** Análisis **Planet 16**

Los 10 mejores PS2 según lectores



1  **Final Fantasy X**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

2  **Metal Gear Solid 2**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **39,95 euros** Análisis **Planet 40**

3  **Gran Turismo 3**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

4  **Silent Hill 3**
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**

5  **Soul Calibur II**
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 58**

6  **GTA: Vice City**
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

7  **Enter the Matrix**
Distribuidor **Atari** Género **Aventura**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 55**

8  **Devil May Cry**
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**

9  **Jak II: El Renegado**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

10  **Tekken 4**
Distribuidor **Sony** Género **beat'em-up**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 46**

Los 10 mejores PS2 según Planetstation

1 
MGS 2: Substance
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 53**

2 
Final Fantasy X-2
Distribuidor **EA** Género **RPG**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 63**

3 
Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

4 
GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

5 
Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**

6 
Soul Calibur II
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 58**

7 
Jak II: El Renegado
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

8 
Silent Hill 3
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**

9 
Pro Evolution Soccer 3
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

10 
Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

Los mejores del mes

1 
Final Fantasy X-2
Distribuidor **EA** Género **RPG**

2 
007: Todo o Nada
Distribuidor **EA** Género **Acción**

3 
Forbidden Siren
Distribuidor **Sony** Género **Survival Horror**

4 **Castlevania**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**

5 **Mafia**
Distribuidor **Virgin Play** Género **Acción**

Los 5 mejores PS One según Planetstation

1 **Metal Gear Solid**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 **Final Fantasy VIII**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

3 **Vagrant Story**
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

4 
Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

5 
Resident Evil 2
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

Los más esperados

1 **MGS 3: Snake Eater**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**



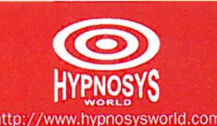
2 **Final Fantasy XII**
Distribuidor **Por determinar** Género **RPG**

3 **Gran Turismo 4**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**

4 **Resident Evil: Outbreak**
Distribuidor **Por determinar** Género **Acción**

5 **Driv3r**
Distribuidor **Atari** Género **Acción**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!
ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A: PLANETSTATION EDITORIAL AURUM Concurso 'LOS 10 MEJORES' Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona
E-mail planet@ed-aurum.com Fax 93 310 65 17



http://www.hypnosysworld.com

Konami desvela sus ases en la manga

La compañía japonesa creadora de sagas tan míticas como *Metal Gear*, *Castlevania*, *Gradius*, *Contra*, *Suikoden* o *Silent Hill* sigue en plena forma, como ha demostrado al presentar recientemente un puñado de auténticos juegazos que saldrán a lo largo de este año. Bombazos como *Silent Hill 4: The Room*, *Suikoden IV*, *Neo Contra*, *Nanobreaker* o *Gradius V*, por no hablar del esperadísimo *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (y alguna sorpresita más), prometen llevar el *hardware* de nuestra PS2 a su capacidad máxima. ¿Serás capaz de esperar?

La habitación del pánico

Silent Hill 4: The Room

Después de cerrar la historia de Harry Mason con *Silent Hill 3*, los creadores de la saga han decidido refrescarla a nivel argumental con una trama nueva y mucho más oscura

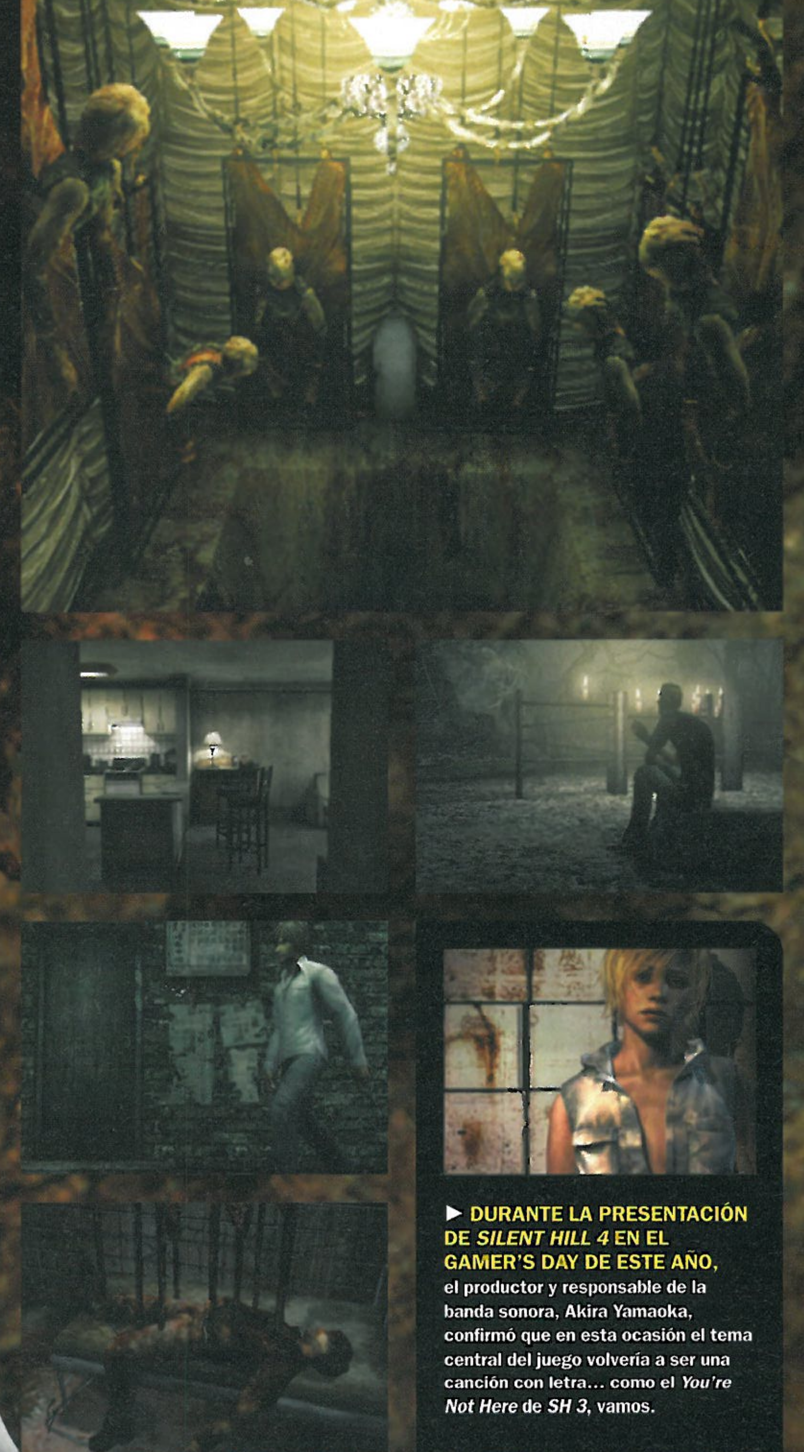
Algo que la serie empieza a necesitar porque, a pesar de su excelencia, *SH 3* no dejaba de ser tanto una refinación técnica y jugable de su antecesor como una continuación argumental del primer capítulo de la saga... vamos, que a grandes rasgos resultaba menos original que los *sketches* "de cama" de *Noche de Fiesta*. Por eso es de agradecer que sus responsables hayan decidido dar por cerrada la historia de los intentos de resurrección de Samael a través de Cheryl/Heather, prefiriendo explorar la mítica de la ciudad de la niebla eterna desde otras ópticas.

De hecho el protagonista de *Silent Hill 4: The Room*, Henry Townshend, vive en la ciudad de Ashfield y tiene poco o nada que ver con la Colina Silenciosa. Sin embargo, un día descubre que está encerrado en su casa, con todas las salidas bloqueadas y sin posibilidad de pedir ayuda... una situación desesperada que sólo se resolverá cinco días más tarde, cuando un extraño agujero aparezca en una pared del cuarto de baño. Ansioso por salir al exterior, Henry lo cruzará... para descubrir que es un portal dimensional que le ha llevado a un oscuro mundo lleno de monstruos. Sólo viajando de portal en portal podrá descubrir qué está pasando.

El protagonista descubre un día que está encerrado en su casa, con todas las salidas bloqueadas

Terror en primera persona

Sin embargo, lo más interesante de este *Silent Hill 4* es que sus desarrolladores también van a introducir varios cambios a nivel jugable que, al menos a priori, pintan muy pero que muy bien. El más suculento es, sin duda, la introducción de una vista en primera persona que utilizaremos cuando nos movamos por la habitación de Henry (¿será que el tipo es nudista?)... lo que aún no se ha revelado es si podrá usarse en otros escenarios. Menos llamativo, aunque también muy sugestivo, es el detalle de que el menú de armas e ítems aparecerá en una ventana en tiempo real a lo *RE Outbreak*, no dándonos el habitual descanso para recargar armas y respirar tranquilos durante unos segundos. Además parece ser que Konami también va a renovar un poco los



► **DURANTE LA PRESENTACIÓN DE *SILENT HILL 4* EN EL GAMER'S DAY DE ESTE AÑO,** el productor y responsable de la banda sonora, Akira Yamaoka, confirmó que en esta ocasión el tema central del juego volvería a ser una canción con letra... como el *You're Not Here* de *SH 3*, vamos.



escenarios de la saga y, aunque podremos hacer algo de turismo por escenarios que ya encontramos en otros *Silent Hill*, también encontraremos nuevos entornos como un hotel, un bosque o incluso una prisión. Aparte de explorarlos, cómo no, tendremos que enfrentarnos en ellos a los monstruos típicamente horribles de la saga (no nos extrañaría encontrar algún día a Yola Berrocal pululando entre la niebla), entre los que destacan nuevos diseños como los muertos vivientes que atacan a través de las paredes, una mezcla de Yeti y Chewbacca de mucho mal rollo o incluso un deforme bichejo con dos cabezas de niño en lo alto.

Y, para que podamos enfrentarnos a ellos con garantías de no acabar convertidos en hamburguesa de protagonista, los desarrolladores de Konami han anunciado que en *Silent Hill 4* contaremos con la lista de armas más amplia de toda la saga. Lo que significa que *The Room*, como ya ocurría con su predecesor en la serie, nos ofrecerá de nuevo un desarrollo con más toques de acción y enfrentamientos a lo *Resident Evil*.

Cuando nos movamos por la habitación usaremos una novedosa vista en primera persona

Más personajes que nunca

Parece ser que este juego va a presentar también el reparto de personajes más abultado que habíamos encontrado hasta ahora en el mundo de los *Silent Hill*, entre los que sus programadores afirman que no habrá ningún personaje de los anteriores episodios de la saga... aunque también afirman que encontraremos gente cuya presencia nos

Lo que no puede faltar

Como en todo *Silent Hill* que se precie, esta cuarta parte debería albergar algunas de las constantes que siempre han caracterizado a la saga:



Radios ruidosas

No puede haber un *survival* de Konami sin esas radios de bolsillo tan cucas que emiten estática cada vez que se nos acerca un monstruito de esos que insisten en hacernos pupita. Eso sí, aún esperamos una en que además podamos escuchar *El Larguero*... o, al menos, *Los 40 Principales*.



Linternas inacabables

Aunque parece ser que en *SH 4* habrá mucha más luz de lo habitual en la saga, para que pasemos miedo de verdad debe haber algún escenario sumido en la oscuridad que debamos explorar con una de estas linternas con pilas Duracell (y es que no se agotan ni a tiros).



Monstruos feísimos

Aparte de las fotos de José Manuel Parada y Marujita Díaz metiéndose mano, hay pocas cosas que nos aterren más y nos produzcan tantas arcadas como los monstruos de los *SH*, así que... ¡que vuelvan ya! Los monstruos, claro, no Parada y Marujita (¡ecs!).



Puzzles complicaditos

Aunque no hemos vuelto a encontrar algo tan absurdamente complicado como el puzzle del piano de *SH* (aunque GIllian afirma que para él era de lo más facilito), también es habitual encontrar en la saga retos que nos hagan darle al cerebro más de lo habitual.

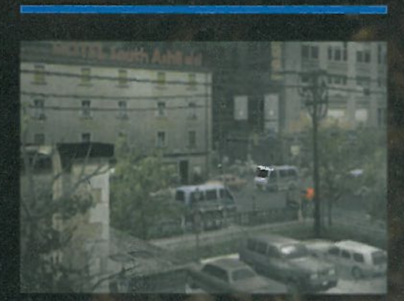
sorprenderá. ¿Será que encontraremos a Jesulín de Ubrique en la Real Academia de la Lengua? En todo caso, en *Silent Hill 4* descubriremos muy reforzadas sensaciones como la claustrofobia, la sensación de reclusión y el miedo a que alguien nos esté siguiendo de cerca. A eso nos ayudarán, como siempre, los perturbadores efectos gráficos habituales de la saga que lucirán mejor que nunca gracias al motor gráfico que están creando desde cero los desarrolladores de Konami. No tiene nada que ver con el de *MGS 3: Snake Eater*, como se había explicado por ahí, pero si mejora los entornos y las increíbles expresiones faciales que presentaba su antecesor en la serie podemos estar ante una de las grandes joyas de PS2 para el tramo final de año. Aunque esperamos que suponga un auténtico paso adelante si la saga reina del género no quiere caer ante otras joyas como *Project Zero 2: Crimson Butterfly* o *Forbidden Siren*.

Este juego presentará el reparto de personajes más abultado del mundo de los Silent Hill

Aparecerá a... finales de año
Se desmarca por... las novedades jugables respecto a su antecesores
Le falta... demostrar que lleva adelante a su estancadísima saga
Esperamos que... tenga un argumento a la altura de *Silent Hill 2*



"Oye Patxi, cuando te dije que me pusieras un sistema de seguridad barato para la puerta me esperaba algo más sotisficado"





► A PARTIR DEL MES DE FEBRERO SE PONDRÁ A LA VENTA EN LOS USA una adaptación comiquera del mundo de la saga de Konami denominada *Silent Hill: Dying Inside*. Con guión de Scott Ciencin, veterano en esto de las adaptaciones, cuenta una historia completamente nueva... aunque ambientada en Silent Hill.

Los culpables de la saga *Silent Hill*



Keiichiro Toyama
Suya fue la idea y el tono del primer y mítico *Silent Hill*, en el que intentó transmitir el espíritu y la ambientación de historia de terror que le faltaba a la saga *Resident Evil*. Ha vuelto a intentarlo hace poco con *Forbidden Siren*, consiguiendo llevar su idea aún más allá.



Akira Yamaoka
Encargado del terrorífico uso del sonido y las inquietantes bandas sonoras de la saga, poco a poco se ha convertido en el alma de ésta. Se estrenó como productor con *Silent Hill 3* y se confirma en el puesto con la cuarta parte de la serie, tomando las riendas de su necesidad de renovación.



Masahiro Ito
Otro de los pilares básicos de la saga, porque en su doble labor de director de arte y diseñador de monstruos es responsable directo de los malos rollitos que siempre nos transmite la saga por culpa de esos enemigos que parecen salidos de una pesadilla etílica.



Akihiro Imamura
Lo que podríamos denominar un "currante de la casa", Imamura comenzó como programador del sistema de juego del primer *SH*, después se encargó de la producción del segundo y acabó dirigiendo el tercero. En *SH 4* aún está por ahí ayudando al equipo.

A dieta de bichejos

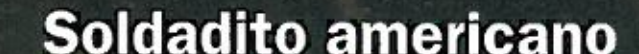
Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Seguramente hasta el próximo E3 no tendremos información oficial acerca del argumento del nuevo juego de Kojima, aunque ya se conocen detalles jugables

Desde luego, hay que reconocerle al creador de la saga *Metal Gear* que le echa a esto de los videojuegos más valor que el cirujano plástico de Yola Berrocal. Si en *MGS 2: Sons of Liberty* ya se atrevió a realizar el *hitchcockniano* volantazo de cambiar de protagonista a medio juego, en *MGS 3: Snake Eater* aún ha rizado más el rizo al darle el protagonismo a "otro" Snake y, sobre todo, al dar un salto temporal a los años 60 que lo convierte en una precuela de todas las aventuras de Solid Snake aparecidas hasta ahora.

Pero, sin duda, lo más interesante de este tercer *Metal Gear Solid* es que Kojima ha querido llevar esto de la infiltración al extremo: igualmente, nuestro objetivo será infiltrarnos en una base enemiga, pero para hacerlo deberemos atravesar toda una jungla y cruzar una montaña, debiendo sobrevivir por el camino con los ítems mínimos. De hecho, al principio sólo contaremos con un cuchillo, con el que no sólo deberemos eliminar enemigos sino también cazar animales para alimentarnos (que puede ser cualquier cosa que nos encontremos menos humanos, perros, monos y gatos de cerámica), además de más de 100 combinaciones de elementos para camuflarnos, que podremos ponerle al protagonista en un menú específico para ello. Al estar ambientado en la época de la Guerra Fría no podremos contar con el habitual códec, aunque contaremos con una radio con un funcionamiento muy parecido al del sistema de comunicación habitual de los *MGS*... aunque en algunas fases podremos usarla a la vez que nos movemos. A ella podremos recurrir cuando estemos más perdidos que Ramón García en un concierto *punk* para que nuestro equipo de colaboradores nos indique el camino correcto. De todas maneras perderse será un tanto difícil, ya que al parecer la parte frontal de la pantalla tenderá por defecto a orientarse siempre hacia el norte.

El protagonista contará con más de 100 combinaciones de elementos para camuflarse



Soldadito americano

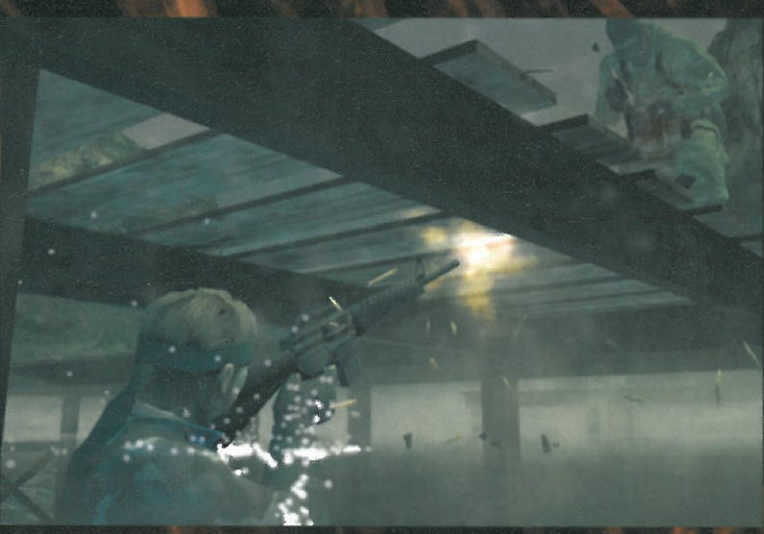
Precisamente por esa falta de la tecnología actual los soldados que encontremos por la jungla no podrán





► **ESTA IMAGEN DEL VÍDEO DE *SNAKE EATER* QUE KONAMI MOSTRÓ EN EL TOKYO GAME SHOW** ha empezado a generar multitud de teorías, ya que parece ser la primera "visión" del *Metal Gear* primitivo que encontraremos en el juego. Y es que, por su aspecto y por la frase "hoyened espionage" (algo así como "espionaje meloso"), parece estar inspirado en... ¿una abeja?













pedir refuerzos, así que se verán obligados a actuar en grupos de seis soldados que, si nos descubren, nos atacarán sin descanso hasta eliminarnos. Eso sí, si estudiamos convenientemente sus rutinas podemos instalar trampas a su paso a lo Schwarzenneger en *Depredador* (pero sin puro en la boca) para reducir su número sin meternos en camisas de once varas. De hecho, incluso podremos lanzarles serpientes que hayamos atrapado previamente o, si los llevamos al río adecuado, dejarles que los cocodrilos que lo pueblan les ataquen. Pero que los fans de las historias complejas con malos malosos carismáticos habituales de los *Metal Gear* no se preocupen: en *Snake Eater* no sólo lucharemos contra soldaditos de a pie, sino que también deberemos enfrentarnos a un grupo de mercenarios en forma de *final bosses* que superará bastante en número a los Dead Cell de *MGS 2* (y entre los que quizá encontremos alguna cara familiar... y bastante rejuvenecida). Precisamente Kojima ha prometido que, aunque el guión será menos denso que el de *Sons of Liberty*, será más o menos tan largo como el del primer *MGS* y, pese a ser una precuela, nos revelará detalles fundamentales de la futura historia de *MGS 4*. Aun así, lo que sigue sorprendiendo de este *MGS 3: Snake Eater* son las maravillas técnicas que Hideo Kojima es capaz de exprimir del *hardware* de PS2. No sólo nos moveremos sin tiempos de carga por esa jungla de aspecto hiperrealista, sino que incluso habrá un ciclo día / noche casi en tiempo real (siendo fundamental para el juego, ya que la noche será el momento perfecto para invadir las pequeñas bases enemigas) y podremos pilotar un vehículo que aún no ha sido revelado por Konami. Añadidle a eso un modo que sustituye a las más modernas Misiones VR y tendréis una nueva razón de peso para admirar a Kojima.

Deberemos enfrentarnos a unos *final bosses* que superarán en número a los Dead Cell

Aparecerá a... principios del 2005
Se desmarca por... llevar la saga a un entorno selvático lleno de posibilidades
Le falta... conseguir que los fans no echen de menos a Solid Snake
Esperamos que... no tengamos que ver dos veces su final para entenderlo



► UNA DE LAS PISTAS QUE KONAMI HA DEJADO CAER ES QUE PUEDEN APARECER VERSIONES más jóvenes de personajes conocidos por los fans de Snake...y tened en cuenta un dato: Revolver Ocelot y Psycho Mantis trabajaron juntos en la KGB y Vulcan Raven estaba en Rusia en los 60. Y hasta aquí podemos leer.

Un nuevo héroe... o no





Aunque Hideo Kojima aún no ha declarado nada oficialmente, está bastante claro que en *Snake Eater* controlaremos a Big Boss, el mítico soldado con cuyos genes se creó el proyecto llamado "Les Enfants Terribles" que generó a los hermanos Snake. El padre genético de nuestro añorado Solid Snake ejerció de mercenario durante la Guerra Fría, actuando indistintamente para los Estados Unidos y para Rusia, precisamente durante la época durante la que está ambientada esta tercera parte de la saga *Metal Gear Solid*... Lo que aún está por ver es para quién realizaremos la misión que hemos de cumplir en el juego.

Dentro de ti hay una estrella

Suikoden IV

Una de las sorpresas más agradables que Konami ha dado a los jugones europeos es el anuncio del lanzamiento de la nueva entrega de la saga *Suikoden* en el Viejo Continente

Aunque *Suikoden III* funcionó razonablemente bien en Japón, una parte de los fans de la saga no acabaron de aceptar demasiado bien todos los cambios que Konami introdujo en su salto a PlayStation 2. No nos extrañaría que esa fuera la razón principal de que en este *Suikoden IV* sus programadores hayan intentado realizar, cual Camilo Sesto cantando *Vivir Así es Morir de Amor*, una vuelta a sus orígenes al ambientarlo 150 años antes que el primer episodio de la saga (al menos, ése fue el dato que se le coló a Konami en su web americana antes de "desmentirlo" fulminantemente).

En todo caso, el juego estará protagonizado por un héroe de nombre aún desconocido, un huérfano educado como criado de un señor feudal al que la Runa Maldita asegura un formidable poder... aunque también va drenando su vida poco a poco hasta matarle. Sin embargo, también permite a su portador ver memorias fragmentadas de otras personas (algo así como un *Gran Hermano* mental), una habilidad útil pero tremendamente dolorosa para el protagonista. De los 108 personajes habitualmente reclutables en la saga, de momento se conocen dos: Snow, el compañero más fiel del héroe, y una joven llamada Jean.

Suikoden IV renovará a fondo su sistema de batallas e incluirá combates entre barcos

Si bien *Suikoden IV* utilizará el mismo motor gráfico que su antecesor (eso sí, con mejoras en el uso de filtros y efectos de luz), los chicos de Konami han incluido novedades más que interesantes, como un sistema de combate totalmente renovado o la inclusión de trepidantes combates navales: ¿convencerán éstas a los fans de la saga descontentos con su tercer capítulo?

Aparecerá a... finales de año
Se desmarca por... intentar volver a los orígenes de la saga *Suikoden*
Le falta... que su sistema de lucha también retome las raíces de la serie
Esperamos que... consiga reconciliar a los fans con su saga predilecta



Y la tercera parte... ¿qué?





Los fans de los RPG's consoleros podemos darnos con un canto en los dientes porque *Suikoden IV*, un episodio de una saga rolera que no tiene nada que ver con *Final Fantasy*, vaya a aparecer en nuestro país. Pero esto lleva implícita una pregunta inevitable: ¿dónde se ha quedado la tercera parte de la saga? Desde su presentación en el E3 del 2001, surgieron insistentes rumores de que *Suikoden III* iba a ser lanzado en Europa... que finalmente quedaron en agua de borrajas. Y, a no ser que Konami nos sorprenda con el anuncio de su lanzamiento, parece que así se quedará.







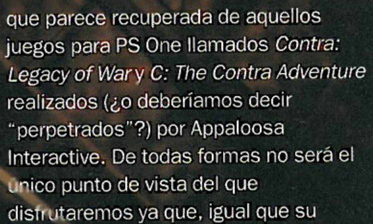
► **ESTE _SUIKODEN IV_ SUPONE TAMBIÉN EL "RETIRO" DE FUMI ISHIKAWA, EL DISEÑADOR de personajes de las dos últimas entregas de la saga, que ha sido sustituido por Junko Kouno, el creador de los diseños del _Suikoden_ original (que además hace la función de productor). ¿Será un paso más para volver a las raíces de la serie?**



Jugando a la contra

Neo Contra

Pese al discreto funcionamiento del salto de la saga Contra a los 128 bits, *Shattered Soldier*, Konami no pierde su fe en ella y ya está preparando un nuevo capítulo



De momento, los desarrolladores de Konami han soltado menos prenda sobre *Neo Contra* que Michael Jackson sobre su afición a "jugar" con niños... Aunque lo poco que sabemos de este nuevo episodio de la saga nos hace esperar con muchíiiiisimas ganas la llegada del próximo E3, que es cuando será mostrada la primera versión jugable de este suculentísimo proyecto.

La novedad más llamativa de este nuevo *Contra* es que utiliza una perspectiva isométrica

Sin duda, la novedad más llamativa de este nuevo Contra es que se ha cambiado la clásica perspectiva de *scroll* lateral, utilizando en su lugar una perspectiva isométrica que parece recuperada de aquellos juegos para PS One llamados *Contra: Legacy of War* y *C: The Contra Adventure* realizados (¿o deberíamos decir "perpetrados"?) por Appaloosa Interactive. De todas formas no será el único punto de vista del que disfrutaremos ya que, igual que su antecesor en la saga, en *Neo Contra* podremos disputar algunas fases con perspectivas distintas para darle más ritmo a la cosa. Pero, a pesar de estos cambios visuales, los desarrolladores de Konami quieren mantener todas las características habituales de la serie, así que encontraremos la misma acción imparable y adrenalínica con decenas de enemigos (incluyendo algún *final boss* gigante con un aspecto más repugnante que el pastel de caracoles que Holybear se come cada mañana en el Bar Budo), todo tipo de armas futuristas y una dificultad de ésas que te hace desear lanzar la consola contra la cabeza de los desarrolladores. Vamos, que o mucho se estropea la cosa o será otro caramelito para los amantes de los *shoot'em-ups* al estilo clásico.





► SIN QUERER CHAFARLES DEMASIADO *SHATTERED SOLDIER* A LOS JUGONES que aún no lo hayan probado, el final digamos "malo" de este título revelaba que detrás de toda la invasión extraterrestre había una conspiración gubernamental de órdago... ¿Retomarán los chicos de Konami esa premisa tan *Expediente X* en este *Neo Contra*?

Aparecerá a... finales de año
Se desmarca por... prometer cambios gráficos respecto a su antecesor
Le falta... que la nueva perspectiva no estropee su jugabilidad clásica
Esperamos que... su dificultad de juego esté más ajustada que *Shattered Soldier*







Dos héroes contra los aliens



Bill Rizer

Después de tener que eliminar a su viejo compañero Lance Bean en su reaparición estelar para *Contra: Shattered Soldier*, el bueno de "Mad Dog" no sólo ha demostrado su inocencia con respecto a los crímenes que se le imputaban sino que se ha vuelto a convertir en todo un héroe.



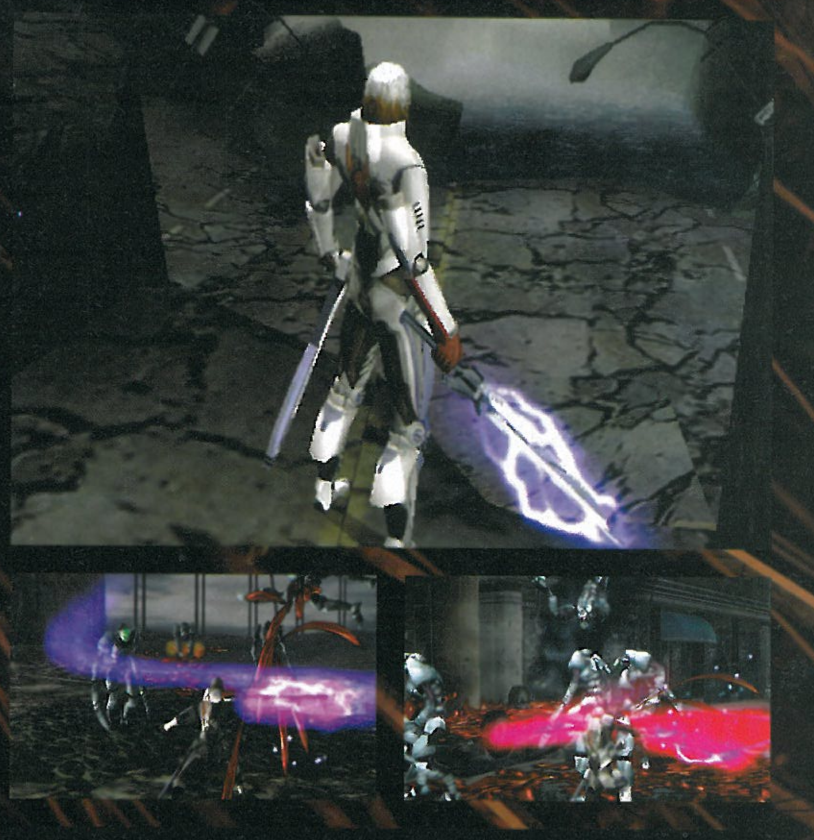
Genbei Jaguer Yagyu

Nada se sabe aún del nuevo compañero de Bill Rizer, con la excepción de que parece salido de una película de Quentin Tarantino... y es que eso de crear a un *samurai* de color nos parece aún más surrealista que ver a Tom Cruise vestido con la armadura de *Onimusha*. Que ya es decir.

Reaprovechando lo presente

Nanobreaker

Gracias a su trabajo en la saga *Castlevania*, cualquier juego detrás del que esté Koji Igarashi parece tener la excelencia garantizada. ¿Estará Nanobreaker a la altura?



Y es que la nueva creación de Igarashi usa una versión mejorada del motor gráfico del *Castlevania* de PS2 para llevar a cabo otro juego "inspirado" en los esquemas jugables establecidos por Shinji Mikami en el primer *Devil May Cry*... pero, eso sí, para darle un toque de "originalidad", *Nanobreaker* está ambientado en el futuro. Vamos, que tiene una creatividad casi tan desbordante como la de los coreógrafos del *Un, Dos, Tres*.

La excusa argumental del juego nos habla de un mañana cercano en el que se han creado unos robots nanotécnicos para quitarnos trabajo a los seres humanos y, claro, como si no se rebelaran contra sus creadores no habría juego, los nanorobots toman conciencia y empiezan a canear humanos (cosa que nosotros también haríamos cada vez que vemos las audiencias de *Ana y los Siete*). Para evitarlo, el Gobierno rescatará a Jake Warren, un soldado *cyborg* condenado a muerte por varios asesinatos que deberá ganarse el indulto a espadazo limpio.

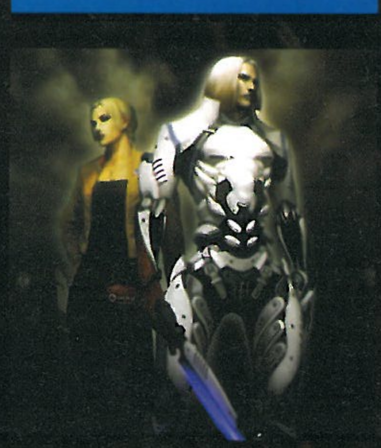
La nueva creación de Igarashi usa una versión mejorada del motor gráfico de *Castlevania*

A partir de ahí, las mayores diferencias entre *Nanobreaker* y *Castlevania* serán que lucharemos contra robots en lugar de contra seres de ultratumba, que habrá menos peso de las fases de plataformeo y los puzzles, y que los malos malosos morirán dejando caer auténticos ríos de una sustancia nanotécnica sospechosamente parecida a la sangre. Lo cierto es que el juego aún tiene que evolucionar mucho, pero esperamos que Igarashi sepa darle su propia personalidad y alejarlo de la excesiva influencia del salto de la saga de la familia Belmont a los 128 bits.

Aparecerá a... finales de año
Se desmarca por... su aspecto futurista y sus toques cercanos al *gore*
Le falta... que su motor gráfico mejore lo que se ve en las primeras capturas
Esperamos que... sea algo más que una versión futurista de *Castlevania*

Jake Warren no sólo no se corta un pelo, sino que se dedica a cortárselo a sus enemigos... junto a otras partes de su cuerpo.





Un juego... ¿original?

Koji Igarashi es un nombre respetado en esto de los videojuegos, pero parece bastante evidente que su *Nanobreaker* tiene muchas "influencias"...



Matrix

Sería de tontos afirmar los Wachowsky no inventaron eso de las máquinas que se rebelan contra la Humanidad (hay centenares de novelas *cyberpunk* para decir lo contrario), pero lo cierto es que son ellos los que lo han puesto otra vez de moda, así que pueden considerarse una "influencia".



Castlevania

Este *Nanobreaker* no sólo usa el mismo motor gráfico que el primer *Castlevania* para PS2, sino que los parecidos a nivel de jugabilidad son un tanto... digamos... sospechosos. Veremos si el resultado final se diferencia un tanto, no vaya a resultar un caso de clonaje a lo Dolly...



Star Wars

Aunque se ha usado y abusado de ellas hasta la saciedad, las espadas láser de colores chillones que inventó George Lucas para su saga *Star Wars* siguen sin perder su deliciosa espectacularidad y su utilidad a la hora de matar malos malosos. ¿Quién no ha soñado con tener una?



Soul Calibur II

Lo de la espada que se transforma en látigo recuerda muy mucho a la espada de la curvilínea Ivy, cierto, pero aún más "sospechoso" es el parecido a las armas, Necrid, el personaje creado por Todd McFarlane, de la espada energética transformable de Jake.

Gradius V

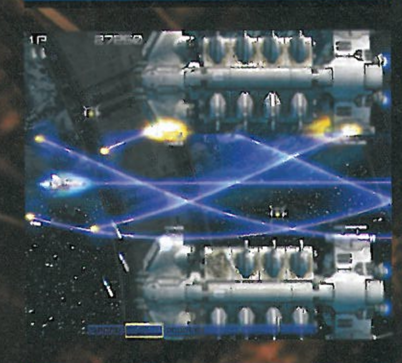
Gradius por venir

Aunque en esta época de detallados gráficos poligonales e increíbles expresiones faciales parece que los "matamarcianos" de toda la vida se han quedado un tanto pasados de moda, Konami no renuncia a seguir explotando su mítica serie *Gradius* (aparte del sentido homenaje encontrado en el magnífico *Z.O.E.: The 2nd Runner*), de la que ya tiene a punto de caramelo el quinto episodio.

La estética y la mecánica clásicas de la serie se mantendrán intactas, aunque aprovechando para sus enfrentamientos en *scroll* lateral toda la potencia de PS2. A los mandos de la Vic Viper, la nave de toda la vida de los *Gradius*, podremos atravesar siete fases distintas, abriéndonos paso entre los enemigos que pueblen la pantalla ayudándonos con los 12 nuevos *power-ups* que podremos ir mejorando a medida que quitemos malos malosos de en medio cual Chuck Norris en plena invasión de Afganistán.

No tendremos que esperar mucho para ver una versión más o menos definitiva de este *Gradius V*, así que si le unimos el próximo lanzamiento en nuestro país del notable *R-Type Final*, los fans de los *shoot'em-ups* espaciales pueden congratularse de la buena forma que están demostrando las sagas clásicas del género. Y que les dure.

Aparecerá a... finales de año
Se desmarca por... mejorar mucho el aspecto gráfico de la saga
Le falta... sea capaz de atraer a nuevas generaciones de jugones
Esperamos que... aporte alguna novedad al clásico matamarcianos de *scroll* lateral



Tranquilo, nosotros tampoco entendemos nada de esta captura, pero de eso se trata: de dejarse los ojos intentando ver la nave.











Shaman King

Yoh es el mejor luchador

Con la licencia del exitoso *manga* de Hiroyuki Takei en la mano, Konami está elaborando una extraña mixtura de RPG con estrategia y secuencias de *beat'em-up*. Algo que no deja de tener su lógica teniendo en cuenta que el objetivo de Yoh Asakura, el protagonista de la historia, es convertirse en el campeón de los *shamanes* ganando el torneo especial de lucha que se celebra cada 500 años (¿alguien dijo *Dragon Ball*?). Si algún día alguien se atreve a lanzar el *anime* de la serie, quizá veamos este RPG en España.

Aparecerá a... mediados de año
Esperamos que... algún día semejante curiosidad llegue a nuestro país



WWX: Rumble Rose

Féminas en pie de guerra

Éste es uno de los proyectos más curiosos de Konami y parece a primera vista una reversión de *Dead or Alive*, pero llevándolo al terreno de la lucha libre... Afortunadamente tiene detrás a los chicos de Yuke's, autores de los magníficos *WWF Smackdown!*, lo que (más o menos) asegura su dignidad jugable. De momento sólo se han dado a conocer dos luchadoras, Dixie Clemets (un clon de Britney Spears recauchutada y vestida de vaquera) y Reiko Hinomoto (la típica japonesita... colorete a lo Heidi incluido).

Aparecerá a... mediados de año
Esperamos que... que sea algo más que un muestrario de piel y silicona femeninas







Cuando Internet domine el mundo

.HACK

Hace dos años Bandai lanzó al mercado nipón una línea de productos de entretenimiento basada en un mundo futurista dominado por Internet. El invento se llamo genéricamente *.hack* (pronunciado "punto jak"...) y entre todo lo que generó se contaba un juego de rol que se publicó partido en cuatro capítulos. Por aquello de que *.hack* es un gran desconocido en nuestro país y que el concepto de juego era muy rarito para el público europeo, estábamos seguros que jamás nos llegaría... hasta ahora.





Estamos en el año 2009, en un planeta Tierra dominado por las grandes tecnologías donde Internet es absolutamente imprescindible. Una gran parte de la población mundial está enganchada a un MMORPG (un término que existe realmente y que se refiere a los juegos de rol masivos multijugador a lo *FF XI* que se juegan en red) que recibe el original nombre de *The World*. Kite se conecta por primera vez junto con su amigo Orca, que ya lleva sus batallitas disputadas en tan original entorno. Mientras Orca le está enseñando *The World* les ataca un monstruo muy extraño que mata a Orca, lo cual no debería significar nada... Pero al volver al mundo real, Kite descubre que Orca ha caído en un estado comatoso del que no despierta. Con el paso de los días muchos más personajes de *The World* sufren la misma dolencia, dejando en coma a sus jugadores. Kite (nuestro prota, como habréis deducido a estas alturas) decide volver a *The World* para descubrir que está pasando.

.hack simula la mecánica de un juego *on-line*, a lo *FF XI* pero se juega de forma tradicional

Este concepto tan a lo *Matrix* (gente entrando y saliendo de un ordenador en el que se sienten como si fuera el mundo real) se ha aprovechado al máximo, ya que *.hack* cuenta con dos ambientes diferentes. El primero es el mundo real, representado por el escritorio de un ordenador en el que vamos recibiendo mensajes y llamadas del resto de jugadores que iremos encontrando. Pero la mayor parte del tiempo (y la más importante, por supuesto) estaremos conectados al videojuego. Resumiendo, que estamos ante un juego que "simula" un videojuego *on-line*, pero al que jugamos *off-line*. Esperamos que eso os quede más claro que a nuestro director Gillian, quien necesitó de una sesión de hipnosis y tres cajas de Valium para entender que no había que

Los personajes de los personajes

Como esto es un juego dentro de un juego, los personajes "reales" de *.hack*, (y con eso nos referimos a los jugadores) también manejarán a sus personajes, que son los que veremos al entrar en *The World*... ¿un lío, verdad?
Pues el caso es que habrá tantísimo personaje corriendo por ahí que sólo podemos hablaros de los cinco principales



Kite
Este chico pasa en unas partiditas de ser un novato a tener que resolver el misterio del virus que está atacando a *The World*, lo que implica convertirse en una especie de líder de aquellos que intentan piratear el juego... No le va a ser fácil, llegar al final de la aventura, al pobrete...



Black Rose
Todo protagonista de videojuego tiene que tener una compañera fiel, bonita, alocada y que maneje una gran espada con la que rebanar engemigos. Bueno, lo de la gran espada quizá no, pero Rose la tiene... Es el típico personaje propenso a meterse en líos ... y a meter con ella a Kite



Orca
Aunque en el juego Orca es el gigante verde a reventar de músculos que veis en la foto, en el mundo real es un chaval bastante más debilucho. Su personaje era muy popular en *The World*, y eso resultará de gran ayuda en la investigación del protagonista.



Mistral
Una de los principales "ayudantes" con las que contará Kite. Como habréis deducido por su aspecto (similar al de una sacerdotisa) se trata de una especie de hechicera; aunque su principal virtud es su habilidad de conseguir objetos difíciles de encontrar.



Aura
No se sabe de dónde ha salido, no se sabe qué pinta en *The World* y no se sabe por qué ayuda a los protagonistas... Para aumentar el misterio, encima vuela por los aires como un espectro... El secundario misterioso de todo juego de rol, vamos; pero que en este caso tiene la peculiaridad de salir en casi todas las historias de *.hack*





Personajes con carácter





Una de las mayores virtudes de estos juegos (y del universo *.hack* en general) es contar con un diseño de personajes bastante original, pero que además no pierde de vista el toque fantasioso que los japoneses saben dar a sus RPG y mangas. Gran parte del mérito lo tiene un señor llamado Yoshiyuki Sadamoto; un nombre que de buenas a primeras no os dirá nada... pero si añadimos que es el director oficial del estudio Gainax, autor de series tan populares como *Neon Genesis Evangelion* o *Nadia, El Misterio de la Piedra Azul*, ya os podréis dar cuenta de que es un tipo con mucho renombre en el sector...

usar la conexión a Internet de la PS2 para jugar a *.hack*. Pero no os preocupéis... ya está en manos de un psiquiatra.

Cosas que hacer en *The World*

Entramos en *The World* por una ciudad la mar de tranquilita con sus habitantes y comercios. Desde ella podremos seleccionar una serie de servidores en los que entrar (al principio dos, pero irán aumentando más adelante), en los que encontraremos diferentes monstruos y personajes. Uno de estos personajes será Aura, una misteriosa chica vestida de blanco que entregará a Kite el Brazalete del Crepúsculo, un artefacto que le permitirá sacar información de sus enemigos... lo cual a efectos prácticos significa robarles sus habilidades para así poder usarlas.

En cuanto a sistema de combate, *.hack* se aleja de los juegos de rol por turnos, y es que los combates son en tiempo real y sin transiciones entre la exploración y la batalla (nada de combates aleatorios, amigos...) y Kite contará en su equipo con parte de los demás jugadores "reales" que haya en The World. Estos compañeros obedecerán nuestras ordenes gracias a un sistema de comandos similar al que utilizan juegos más militares a lo *SOCOM* o *Ghost Recon*, aunque evidentemente algo más sencillito. Gracias a esto se podrá ordenar que otro personaje cure, ataque, utilice poderes especiales o que realice cualquier acción que esté en su mano. Vamos, que la simulación de juego *on-line* es total y absoluta...

La parte gráfica del juego ha perdido mucha actualidad en los dos años que hace que apareció

Afortunadamente el argumento de *.hack* no se queda ni mucho menos en el punto de partida sino que está lleno de giros argumentales, nuevos personajes y sorpresas. Y os aseguramos que eso será más que suficiente para olvidarse de una parte técnica correcta pero que ha perdido mucha actualidad (y es que este juego apareció en Japón en el 2002) y sobre todo, de que se trata de un juego partido en cuatro, en el que cada capítulo tendrá unas 25 horas de duración.





Teniendo en cuenta la pinta que tienen las patrullas en *The World*, no nos extraña que proliferen los monstruos como el de al lado.

La visión del creador

Aprovechando la presencia en Madrid del productor de esta saga, Daisuke Uchiyama, y el presidente de Cyberconnect 2, desarrolladores del juego, nuestro reportero más dicharachero *Er Santi*, se acercó para hacerles algunas preguntillas.

¿Por qué dividir el juego en cuatro capítulos?

Bueno, originalmente era un solo volumen. Pero empezaron a surgir muy buenas ideas que desembocaron en el desarrollo de las otras tres partes y de gran parte del material adicional. Cada una de las partes tiene sus rasgos característicos. No es que se haya dividido el juego en cuatro partes, sino que nacieron con el producto y se desarrollaron desde el principio.

¿Por qué un juego que pretende recrear una experiencia on-line no es on-line en sí mismo?

A la hora de concebir .hack intentamos traer lo más divertido del mundo on-line y hacerlo accesible a todo el mundo. Si no lo hicimos on-line fue para sacarle el máximo partido posible. Hay que tener en cuenta que las experiencias en red están lastradas por un gran coste económico y por determinadas limitaciones técnicas, lo que hace que no esté al alcance de todo el mundo. Nosotros quisimos acercar la diversión on-line a todo el mundo.

¿Habrá otras entregas?

No, no, no, no. No hemos pensado más que estos cuatro volúmenes para PS2. Hay que tener en cuenta que no tiene mucho sentido hacer un volumen cinco o un volumen cero, porque tanto los orígenes como el final están claramente explicados en el material adicional que se creó junto con el juego.

¿Se trabaja en algún proyecto similar?

Pues sí. En estos momentos se está desarrollando una idea que aprovecha gran parte del estilo .hack, pero que resultará completamente diferente. Prometemos volver a presentarla aquí una vez que esté terminada.

Y en el capítulo anterior...

Por aquello de que estamos ante un solo juego al que los avispados creadores les dio por partir en cuatro (algo así como el rodaje de *El Señor de los Anillos* pero en videojuego y mucho más japonés), las diferencias entre los cuatro capítulos serán bastante escasas. Pero no os preocupéis que el equipo de *PlanetStation* os va a indicar cuáles son las principales

.hack//Infection vol.1

Es el primero de todos los capítulos que verá la luz en marzo del 2004. Este juego nos empieza a contar las andanzas de Kite y Black Rose y su encuentro con Aura. A nivel jugable, encontramos los dos primeros servidores en los que podremos entrar a desarrollar nuestras virtudes destructivas y de robo de información a monstruos virtuales. Pese a que ya se sabía que el juego iba a continuar, podríamos decir que tiene una especie de "estructura interna" que empieza y acaba (con un megacombate contra un ente llamado Scathe). Vamos, que el juego deja las tramas colgadas, pero tampoco será como para tirar la consola por la ventana de frustración.



.hack//Mutation

Como buena continuación directa que se precie (y una continuación más directa que esta se ha visto muy pocas veces) toda la información que recopilamos en el primer juego a partir de e-mails, boletines de noticias y demás formas de comunicación aparecen en el nuevo juego, así como todos los ítems vitales (y todos los secretos descubiertos si usamos una *memory card* con un *save* del primer juego). El añadido de esta segunda parte es el servidor Lamda, un tercer espacio jugable bastante más completito que los dos anteriores (que por supuesto también aparecerán). Añadid a eso que la nómina de personajes se ampliaba y que mejoraban las posibilidades de los *gruntys*, nuestras mascotas virtuales.

.hack//Outbreak

Dicen los expertos y los aficionados a esta saga en general que este tercer episodio es el mejor de los cuatro, sobre todo a nivel argumental, ya que las mayores sorpresas y giros de la historia suceden en este *Outbreak*. En este episodio también se añadió el nuevo y dificilísimo servidor Sigma (uno de los más celebrados por los jugones de la saga), además de una nueva habilidad que permitía que nuestros gruntys (¿alguien podría explicarnos porque tienen aspecto de cerdos?) busquen portales enemigos u objetos claves para nosotros. Por lo demás, todos los añadidos que ya suponéis, nuevos personajes para ayudarnos y/o dificultar nuestra búsqueda y nuevos monstruos.

.hack//Quarantine

Teniendo en cuenta que Atari prevé sacar todos los juegos durante el 2004, es posible que este título en concreto aparezca ya para finales de año. Algunos rumores apuntaron a que sería una especie de "reedición" de los títulos anteriores... pero no amigos, era un glorioso (y algo melancólico por aquello de que se acaba) último episodio. Ni que decir tiene que no os vamos a contar qué pasa en este episodio final, pero que conste que no decepcionará a nadie. Aparte de ser el final *.hack// Quarentine* contiene algunos añadidos en forma de bonus, entre los que destaca una *side quest* basada en encontrar todos los ítems del juego para obtener suculentas ventajas.



Esto sí es explotar la franquicia

Conscientes de que el concepto de *.Hack* era un filón, los chicos de Bandai no se conformaron con hacer cuatro juegos basados en su mundo. Aquí tenéis un resumen de todas las obras que han salido bajo este nombre, la mayoría de las cuales han resultado todo un éxito en Japón:

La serie de televisión: *.hack//Sign*

Se trata de la típica serie de animación para tele. Nos cuenta la historia de Tsukasa, un chico que despierta en *The World* en el año 2007 con la capacidad de tocar y oler como si estuviera en el mundo real. El problema es que no se puede desconectar del juego y por tanto deberá explorarlo para encontrar las respuestas a su extraño estado. Por cierto, por allí correrá también una chica vestida de blanco llamada Aura...



El Manga: *.Hack// Udeden*

Sin lugar a dudas, el cómic es lo que más relacionado está con la historia de los juegos. La acción sucede cuatro años después de *.hack//Quarantine*. Los *hackers* Kite y Black Rose fueron bloqueados del juego por razones que mejor no os vamos a explicar (porque sino jugar no sería lo mismo) y se prohibió que nadie los usara; hasta que dos gemelos, Rena y Shuugo, ganan un concurso que les permite usar a los dos legendarios personajes. Por desgracia para ellos, tendrán que repetir la historia cuando Aura vuelva a entregarle al nuevo Kite el brazalete. Hasta el momento es lo único de la franquicia que ha llegado a España.



La OVA: *.hack// Liminality*

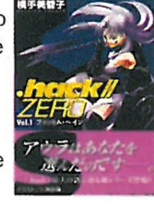
OVA significa "Original Video Animation" y define los *animes* creados directamente para video. Éste nos narra la historia de Mai y Kasumi, dos jugadores que entran en coma debido a un accidente en *The World*. Tan sólo Mai conseguirá despertar, y deberá investigar que está pasando, con la salvedad de que esta vez lo hará en el mundo real. *Liminality* se incluirá partido en cuatro partes junto a los cuatro juegos al igual que en los EEUU.



Novelas y otros

Aquí la cosa se complica: Por un lado tenemos *.hack//AI Buster*, una novela que narra una historia cronológicamente anterior a todos los productos audiovisuales (que se sitúa antes de *.hack//Sign*, vamos) . Por otro lado está *. hack //Zero*, una novela partida en diversos volúmenes cuya primera entrega, *Phantom Pain*, vio la luz en Japón en junio. *Zero* narra una historia situada entre la historia del *anime* y la de los juegos.

Añadid a esto algunas obras explicativas como *Encyclopedia .hack* y de *.hack//The World SuperGuide*, que profundizan en los personajes y lugares de la saga.



Un cartero con problemas

Cuestión de Honor

Como si de una película de acción rodada en Hong Kong se tratara, este título nos pone en la piel del mismísimo Jet Li, que ha prestado su imagen y sus movimientos a este juego

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Sony**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Marzo**

Muchos recordaréis clásicos juegos de lucha callejera como *Double Dragon* o *Final Fight*, en los que uno debía avanzar por calles plagadas de enemigos con ganas de bronca. Partiendo de esta premisa, los chicos de Sony América se han sacado de la manga un título que aprovechará el concepto clásico de este tipo de juegos y lo aderezará dándole todo el aspecto y el espíritu de una película de acción al más puro estilo Hong Kong. Es decir: un argumento sencillo y lineal que te sumerge en una historia que básicamente consiste en ir de pelea en pelea, al estilo *Juego con la Muerte*.

El control del juego nos permite luchar en 360º sin apenas tocar un solo botón del *pad*

Por si no quedaba claro a qué tipo de cine toma como referencia, *Cuestión de Honor* tendrá como protagonista a Jet Li, una de las estrellas más internacionales del subgénero de las artes marciales. Así podremos controlar en pantalla al mismísimo Li, que ha sido modelado con gran lujo de detalles, partiendo de los movimientos coreografiados por Corey Yuen, el mismo que diseña las escenas de combate en la mayoría de sus películas.

La parte más original del juego será su control, que permite luchar en 360º sin apenas tocar un solo botón del *pad*. Para ello contaremos con una serie de cámaras fijas que nosotros no controlaremos, algo que en ocasiones nos creará problemillas para seguir la acción, dotando al *stick* derecho exclusivamente para los movimientos de ataque. Así únicamente deberemos mover a nuestro personaje con el *stick* izquierdo y utilizar el derecho para





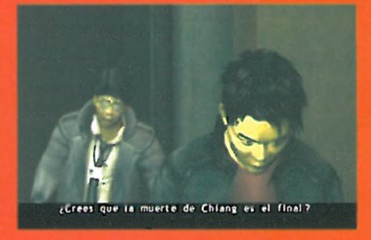




O son todos muy gandules o Jet Li acaba de pegarle un palizón a estos malos malosos...

Hay una carta para ti





Kit Yun es el guardaespaldas de Chiang, un jefe de una banda de Hong Kong que como es previsible tiene muchos enemigos. Tantos que un día alguien consigue dispararle a distancia y dejarlo moribundo sobre el asfalto. En sus últimos segundos de vida, Chiang da a Kit una carta que debe ser entregada a su hija que vive en San Francisco, y como los deseos de un difunto deben cumplirse, Kit hará todo lo posible por buscar a la hija y evitar la gran cantidad de enemigos que tienen una extraña curiosidad por conocer el contenido exacto de la carta. Así empieza esta aventura en la que, no nos engañemos, pesa más la acción a raudales y las peleas constantes que la trama argumental.



"Oye, tienes una mosca en la cabeza... ¡espera, que te la mato!" "¡Aaaagh, bestiajo!"

Este Jet Li es un *crack*. Con un pie le pega al malo y con el otro le mete mano a esta chica.

propinar el golpe en la dirección que deseemos. En ocasiones podremos combinarlo con los botones laterales permitiéndonos ejecutar golpes especiales y espectaculares agarres.

Sillas por sombrero

Además de los combates a puñetazos y patadas, nuestro *prota* también podrá utilizar algunos elementos de los escenarios (como sillas o jarrones) para lanzarlos o usarlos como arma contundente contra sus contrincantes. También podremos conseguir diferentes armas, como bates de béisbol o barras metálicas, que infringirán todavía más daño.

Por otro lado en algunas fases iremos armados, debiendo utilizar el *stick* derecho para escoger el objetivo y el botón R2 para disparar, con la posibilidad de usar también el "novedoso" tiempo bala de marras. Lamentablemente estas fases parece que serán las más flojas, dado que no permitirán combinar el uso de las artes marciales y los disparos de forma simultánea. Esto hace que, de forma un tanto surrealista, debamos disparar a tipos que se han abalanzado sobre nosotros y que están a medio metro, cuando con una simple patada los podríamos eliminar.

Nuestro *prota* podrá utilizar algunos elementos de los escenarios como arma contundente

Pero básicamente podemos decir que el juego pinta bien, aunque eso sí, parece que será más lineal que el encefalograma de la Pantoja. Pese al hilo argumental, el juego consiste en acabar con centenares de enemigos que atacan en oleadas y que no se acaban nunca, alternándose con algunos enemigos finales que ofrecerán una mayor resistencia a nuestros ataques.

Gráficamente el juego contará con unos escenarios muy bien trabajados y con algunos efectos muy conseguidos como por ejemplo la física del agua sobre la que lucharemos en alguna disputa. El modelado y el movimiento de los personajes parece que serán algo más simples y, aunque no están mal, no creemos que revolucionen el mundo de los videojuegos.



"¿Cómo que El Fary es Romay a mi lado? ¡Retira eso o te saco el estómago por la oreja y se lo doy de comer a mi perro!"

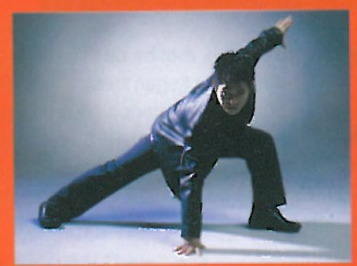


Control muy inteligente y divertido

Algo lineal y poco variado

Jet Li, *prota* de un videojuego





En nuestra visita a los estudios de captura de movimientos de San Diego (California) el pasado mes de julio, en el que vimos una demostración del trabajo de captura para este juego, no pudimos verle el *Jet-O* a Jet Li (¡vale, señor director, le firmo la carta de despido!), aunque el equipo de desarrollo nos obsequió con un autógrafo personalizado del actor que disculpaba así su ausencia. ¡Qué majo!

Combates bajo la cámara





Cuestión de Honor ha contado con la participación del equipo de actores de Zero Gravity, especializados en combates de artes marciales y que han aparecido como *stunts* en multitud de films del género. Ellos, vestidos con los correspondientes trajes especiales, han sido los encargados de realizar todos los movimientos, golpes y acciones de los personajes virtuales, para después, gracias a la técnica del *motion capture*, recrearlos con sus respectivos personajes virtuales.

Rol y acción para compartir

Champions of Norrath: Realms of Everquest

Una sabia combinación entre el universo *on-line* de *Everquest* y un motor gráfico similar al de *Baldur's Gate: Dark Alliance II* forman la columna vertebral de este esperado título

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Snowblind Studios**
Editor **Sony**
Distribuidor **Ubisoft**
Lanzamiento **Marzo**

Con pocos meses de diferencia llegan tres títulos enmarcados en el género del *action*-RPG, es decir, juegos con elementos de rol pero en los que pesan más los combates que la interacción con otros personajes. Hablamos de *Fallout*, *Baldur's Gate: Dark Alliance II* y el que nos ocupa, *Champions of Norrath*. Mientras que los dos primeros comparten motor gráfico, *CoN* cuenta con una evolución de este mismo motor, por lo que visualmente ofrece un aspecto muy parecido. Es decir, vista isométrica, escenarios muy detallados, colosales efectos especiales (especialmente en los hechizos) y una excelente animación y modelado de personajes y monstruos. La solidez de este motor permitirá mostrar en pantalla hasta 40 personajes sin problemas de ralentizaciones. Que no os sorprenda este *remake* del motor gráfico, ya que los desarrolladores de este título son Snowblind, los mismos que han dado vida a la saga para consolas de *Baldur's Gate*, y claro, tampoco era cuestión de levantar de cero un motor nuevo cuando tienes uno ya colosal.

Champions of Norrath nos sitúa en el mundo de *Everquest*, un universo que muchos jugadores de PC conocen sobradamente. Pero como el paso a las consolas abre este universo a multitud de nuevos jugadores, sus desarrolladores han decido situar la trama argumental varios siglos antes de los acontecimientos vistos hasta ahora en PC, por lo que cualquier jugador podrá entrar en este mundo sin quedarse más perdido que Gollum en una joyería.

La solidez de su motor gráfico permitirá mostrar en pantalla hasta 40 personajes



¡Ayuda compañeros!

Tras escoger uno de los cinco personajes, que por cierto podrás guardar en la memory card para exportarlos a otras partidas, deberemos personalizar su aspecto para hacerlos totalmente únicos y a nuestro gusto, y sumergirlos en una aventura que se inicia en Faydwer, donde los elfos de Kelethin nos contratarán para investigar y acabar con una importante invasión de orcos, goblins y bichejos diversos. Durante nuestra aventura, dividida en cinco capítulos, podremos recorrer 16 zonas



¿Que por qué están atacando los orcos al caballero? Es evidente. Porque les ha puesto verdes.

Personajes que serán héroes





En el juego cooperativo será vital formar un grupo equilibrado que permita afrontar los combates con ciertas garantías de éxito, aunque lamentablemente el sistema de creación de personajes no permitirá toda la libertad que los más fanáticos reclamarían, ya que únicamente existen cinco personajes que combinan raza y clase. Así sólo podremos escoger entre un humano bárbaro, un clérigo alto elfo, un mago erudito, un elfo oscuro caballero y un elfo de los bosques explorador; aunque eso sí, cada uno de ellos podrá alcanzar hasta el nivel 50 tras acumular experiencia y dispondrá de hasta 13 habilidades y/o hechizos que podrá mejorar tras ir superando niveles de experiencia.







Es lo que pasa en los juegos de Snowblind: ni en una iglesia estás a salvo de los monstruos.



"Eeehm, Spock... creo que te has equivocado al teletransportarme. ¿Spock? ¡Spooooock!"

diferentes y jugar hasta 100 horas para superar el objetivo principal y el gran número de *sub quests* con las que nos encontraremos.

El juego contará con miles de objetos que podremos recoger: armas, armaduras, objetos mágicos, etc., algunos de los cuales los podremos combinar, al estilo *Dark Alliance II*, para mejorar nuestro equipo. Pero lo más innovador de este título será la posibilidad de jugar con otros tres viciados más para completar nuestra aventura, cosa que podremos hacer tanto con el *multitap* como mediante el juego a través de Internet. Este juego cooperativo en red permitirá además el uso del Head Set y/o del teclado para poder chatear en tiempo real con los otros jugadores y para que podáis decidir cual será vuestro siguiente paso. Un detalle importante es que no existirá ninguna cuota para acceder al juego a través de la red, por lo que no te costará ni un euro si ya tienes la conexión a Internet y el adaptador correspondiente.

Lo más innovador de este título será la posibilidad de jugar con otros tres viciados más



Técnicamente muy completo

Pocos personajes a escoger

► EXISTE OTRO JUEGO INSPIRADO EN EL UNIVERSO *EVERQUEST* PARA PS2 y que recibe el nombre de *Everquest Online Adventures*. Este juego, totalmente *on-line*, ha aparecido en los Estados Unidos y de momento no parece que vaya a tener una versión localizada en castellano, ya que su editor, la mismísima Sony, no parece tener claro que un juego de estas características triunfe en nuestro país.







De visita por España

Para presentar el juego en nuestro país, se acercaron a las oficinas de Ubisoft el productor del juego, Rob Hill, y la relaciones públicas de Snowblind Studios, Tamara Sanderson. Hill dio nuevos detalles sobre el título, entre ellos destacar que el juego viene en un DVD de doble capa, o sea que puede albergar hasta 9 Gb de información. En el mundo que exploraremos podremos encontrar hasta 10.000 objetos, escenarios que se generarán aleatoriamente y que permitirán volver a jugar sin repetir mapeados, y una gran cantidad de opciones para la creación de nuestros personajes, tan amplia que será difícil crear dos iguales.





Este tipo de arriba debe ser muy importante, porque suelta unos rollazos que ni el discurso de Navidad del Rey.







La acción tiene nombre de mujer

Cy Girls

Basándose en unas figuras de acción muy populares en Japón, Konami ha desarrollado un juego de acción y aventura que mezcla detalles de *MGS*, *Syphon Filter* y *Shinobi*

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami/Takara**
Distribuidor **Konami**
Lanzamiento **Finales marzo**

Partiendo de un concepto similar al de *Resident Evil 2* o, en un ejemplo más reciente pero bastante menos afortunado, *Devil May Cry 2*, los desarrolladores han partido *Cy Girls* en dos DVD's diferentes que presentan la misma historia desde los puntos de vista de las dos heroínas de la función: la rubia amante del plomo (nos referimos al de las pistolas, claro, no al "plomo" de Fernando Sánchez Dragó) que es Ice y la japonesita con habilidades *ninja* llamada Aska.

Las aventuras de ambas tendrán puntos en común, como la necesidad de exploración continua, la resolución de puzzles y la capacidad de introducirse en un mundo virtual lleno de colorines chillones, pero también características distintas según quién protagonice el juego. Por ejemplo, si jugamos con Ice podremos ocultarnos y disparar desde las esquinas como en *MGS 2*, aunque con una opción de apuntado automático a lo *Syphon Filter*, en cambio, si Aska toma el mando podremos andar por las paredes (igual que nuestro director Gillian cuando le entregamos cosas tarde), lanzar *shurikens* y atacar con nuestra *katana* a los enemigos como el protagonista del *Shinobi* de Sega.

Los desarrolladores han partido *Cy Girls* en dos DVD's diferentes, uno por cada protagonista

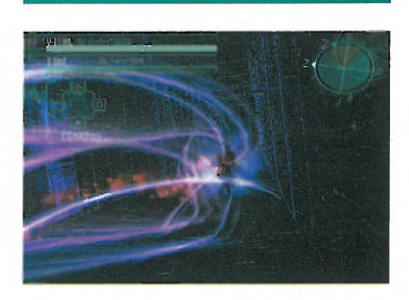
Aunque los desarrolladores de *Cy Girls* han contado como punto de partida con el motor gráfico de *MGS 2* parece que no le han sacado tanto partido como el equipo de Hideo Kojima, ya que aunque comparten algunos (magníficos) efectos, sus gráficos en general cuentan con menos detalle. Si éstos son pulidos en el producto final, este título puede ser todo un caramelito para los amantes de la acción.



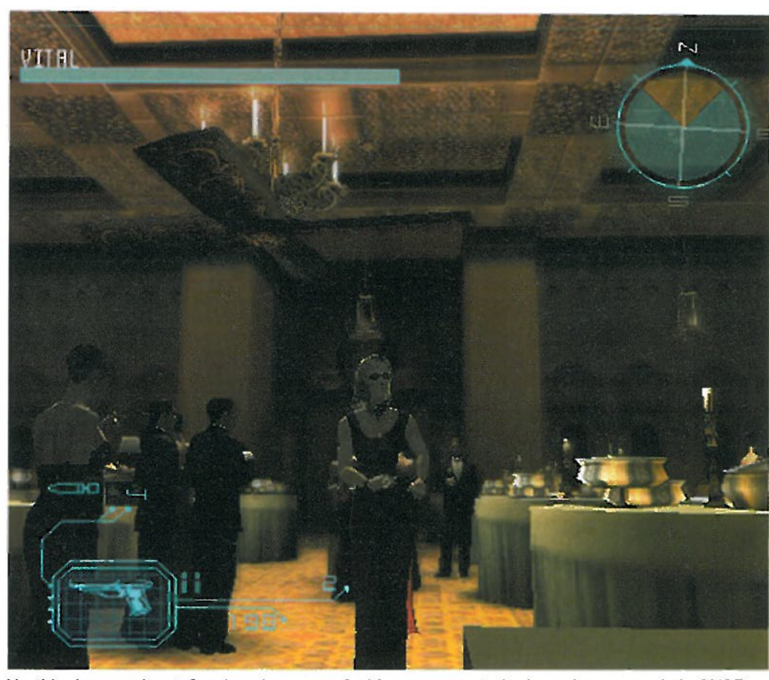
Si alguna vez tuviera que dejar de trabajar para Cardenal-Garrison, Aska podría ganarse la vida como pintora de techos.



+ Mezcla de adrenalina, exploración y puzzles
− ¿De verdad usa el motor de *Metal Gear Solid 2*?

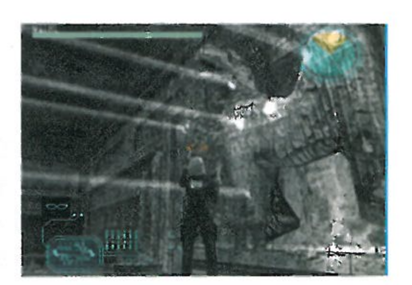


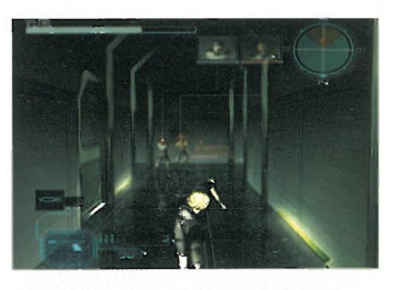




Vestida de cuero las gafas de sol son muy *fashion*, pero con traje de noche parece de la ONCE...







► EL MUNDO VIRTUAL DE *CY GIRLS* VIENE A SER UNA MEZCLA de las Misiones VR de *MGS 2: Substance* (el motor obliga), el mundo de las máquinas de la saga *Matrix* (¡esa conexión vía cerebral!) y el interior del ordenador del film *Tron* (los colorines y las lucecitas chillonas). ¿Alguien dijo "original"?

Las Barbies son guerreras





Las figuras femeninas de acción en que se basa *Cy Girls* son una mezcla de Barbie y G.I. Joe que la empresa juguetera Takara lleva tiempo vendiendo en Japón. De hecho, las dos protagonistas del juego de Konami son sólo dos agentes más de todas las que forman la organización secreta Cardinal-Garrison, dedicada a combatir las actividades conspirativas criminales. Sus compañeras tienen "apariciones estelares", ya sea para dar indicaciones a las heroínas o para darles apoyo en combate. Eso sí, sus roles no son los mismos que en el mundo de los juguetes: se ha decidido alterarlos ligeramente para adaptarlos a la historia del juego.

Más vale tarde que nunca

Esto es Fútbol 2004

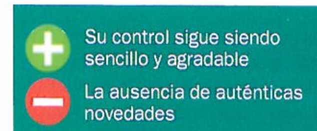
La nueva entrega de la saga *Esto es Fútbol* va a salir casi medio año después que sus competidores más directos, pero lo más novedoso que ofrece son sus opciones *on-line*

Plataforma **PS2**
Desarrollador **London Studio**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Marzo**

Lo cierto es que parece bastante evidente que los chicos de London Studio tienen asumida su condición de terceros de la lista en esto de los juegos futbolísticos (y es que, sintiéndolo por Codemasters, su *Club Football* tiene mucho que mejorar para hacerse un hueco), ya que *Esto es Fútbol 2004* sorprende menos que una pelea de *freakies* en *Crónicas Marcianas*. Y es que lo que nos ofrece este título es, a grandes rasgos, lo mismo que sus antecesores: un agradable punto medio entre el clasicismo en la jugabilidad de *Pro Evolution Soccer* y la abundancia de modos y licencias de *FIFA*. De acuerdo, encontraremos algunas novedades en el control como una barra de energía a la hora de chutar a puerta (con lo que tanto podemos colocar un tiro por la escuadra como cargarnos al próximo transbordador de la NASA de un pelotazo), pero ninguna revolución jugable. De hecho, los aficionados a los *Esto es Fútbol* encontrarán de nuevo, aparte de los modos habituales en esto del género balompédico, unas versiones ligeramente remozadas de las modalidades que caracterizan la saga, como Carrera, Desafío y la popularísima Copa Salto en el Tiempo. No encontraremos, pues, nada especialmente novedoso en *Esto es Fútbol 2004*... lo cual no tiene por qué ser negativo. Los chicos de London Studio son conscientes de que parten de la buena base jugable de sus antecesores, y han preferido mantenerla en lugar de intentar experimentos con los *sticks* analógicos a lo *FIFA*. Y es que ¿para qué complicar un deporte tan sencillo como el fútbol?

Sigue siendo un agradable punto medio entre la jugabilidad de *PES* y los modos de *FIFA*

► TAMBIÉN SE MANTIENEN CON RESPECTO A *ESTO ES FÚTBOL 2003* los mismos comentaristas, tanto Carlos Martínez en la narración de los partidos como Julio Maldonado "Maldini" realizando algunos (y escasos) apuntes. Su labor sigue siendo más que destacable, sólo lastrada por el soserío de las frases que se ven obligados a leer/interpretar.



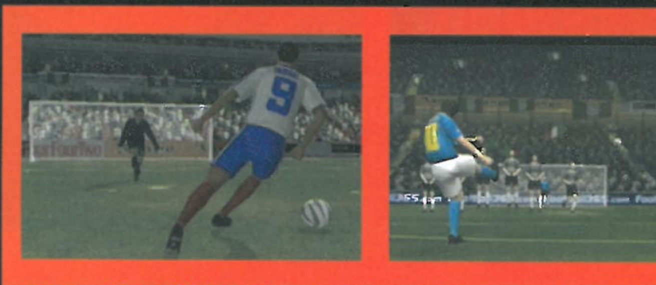


Vale, Henry es un grandísimo jugador pero... ¿cómo ha hecho para que la defensa haya desaparecido completamente del área?



Aquí veis una nueva técnica defensiva relacionada con comer muuuucha fabada asturiana.

Un retraso en la red



Si *Esto es Fútbol 2004* ha sufrido el retraso que le ha alejado casi medio año de sus contrincantes más directos ha sido por la intención de los programadores de London Studio de perfeccionar el modo *on-line* del juego, de hecho la única novedad auténtica destacable de esta edición de la saga. Poco se sabe del mismo (en la *beta* llegada a Redacción esa opción estaba bloqueada), excepto que usará la tecnología en red de la compañía Terraplay y que se rumoreaba que en cada partido podrían intervenir hasta 22 jugadores... aunque no hay nada confirmado. Más noticias próximamente.









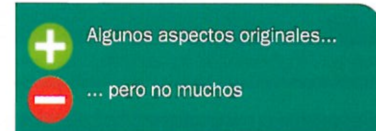


World War Zero: Iron Storm

Repitiendo la historia a peor

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Rebellion**
Editor **Wanadoo**
Distribuidor **Wanadoo**
Lanzamiento **Marzo**

Este juego cuenta con una base argumental bastante interesante que quizá consiga distanciarle un poco de la enorme cantidad de *shooters* subjetivos que cada año se pasean sin pena ni gloria por el catálogo de la PS2. Dicho argumento supone una variación de la historia del siglo XX, en el que la Primera Guerra Mundial jamás terminó y la Segunda no llegó a empezar. En resumen, que nos plantamos en la década de los 60 en un mundo que lleva 50 años en guerra (por eso lo de *Guerra Mundial Cero* del título...). A nivel jugable estamos ante el típico título que nos hace cumplir diversas misiones para ir avanzando mientras recorremos campos de batalla enormes atestados de soldados tanto aliados como enemigos. Cuenta con detalles originales, como granadas de gas que nos alterarán el control del mando, pero al juego no le vendría mal un lavado de cara a nivel técnico antes de salir al mercado.


Algunos aspectos originales...
... pero no muchos







Por lo que se ve en esta captura en la guerra del título se pelea por cada trinchera.



PS2 · Starbreeze · TDK Mediactive · TDK Mediactive · Marzo

Knights of the Temple

Parece ser que los templarios están de moda. A *Broken Sword* (la aventura gráfica con más templarios por metro cuadrado) se une ahora esté título bastante más basado en la acción que en la exploración. El juego nos narra a través de larguísimas secuencias introductorias y escenas de vídeo la historia de una conspiración infernal que nuestro templario protagonista deberá detener en solitario; en plan Jean Claude Van Damme pero con armadura, vamos. Para conseguirlo, aparte de dar más mandobles que los protagonistas de *Tigre y Dragón*, deberá ir destrozando el mobiliario para encontrar llaves que le permitan abrir puertas... lo cual es un punto de partida bastante poco esperanzador, la verdad.

El tono medieval
Parece algo simple





PS2 · Cauldrun · TDK Mediactive · TDK Mediactive · Marzo

Conan

Cimmeria puede estar de enhorabuena. Su hijo predilecto, esa montaña de músculos con cerebro de ratón llamado Conan va a tener su propio título en PS2. El juego nos sitúa en la piel del bárbaro (aunque no se parezca mucho al del cómic, la verdad) en el momento en que regresa a su país para encontrarlo arrasado por el autodenominado Culto del Buitre... que no sabe con quién se ha ido a meter. Como os podéis imaginar, el juego es básicamente un *beat'em-up* que se basa en aniquilar enemigos, aunque los programadores hayan introducido elementos de aventura como pueblos en los que podremos interactuar con otros personajes, aunque lo principal es que la espada de Conan interactúe con las molleras y costillas de sus enemigos ¡por Crom!

Sale Conan...
...aunque no se parezca mucho





MTX Mototrax

Abusando de la acrobacia

Plataforma **PS2**
Desarrollador **TBA**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Marzo**

Los juegos de motos con elementos de acrobacia aérea a lo *Tony Hawk's* abundan tanto últimamente que se empieza a hacer complicado distinguir a unos de otros; sobre todo en el caso de esos títulos que no destacan ni por ser especialmente malos ni por ser sustancialmente mejores que los demás. Pues eso es exactamente lo que le ocurre a este *MTX Mototrax*: que va a tener todo lo necesario pero no destaca en nada. Con lo dicho en el párrafo anterior os podéis imaginar lo que ofrece este juego: carreras de *motocross* llenas de saltos en los que realizar acrobacias, ya que la puntuación es tan importante como llegar el primero a la meta. La nómina de motos seleccionables, corredores a los que encarnar, modos diferentes y pistas en las que correr es notable; y la parte técnica no parece que vaya a ser la peor que hayamos visto. Pero al juego le hace falta algún modo especial, o un punto de conducción más *arcade*... en resumen, algo que le aleje del resto de los juegos de motos, porque realmente no es ni mejor ni peor.





Divertido...

... como tantos otros



¿Puede alguien explicarnos por qué, si nuestro corredor va el último, tenemos un tipo detrás? ¿Será un espontáneo?



Como podéis ver, los pilotos de *motocross* no ganan ni para neumáticos nuevos.



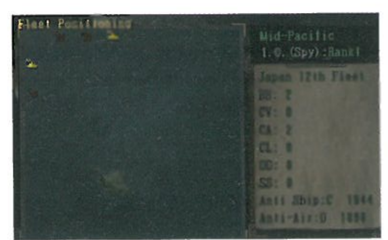
PS2 · Koei · Koei · Virgin Play · Marzo

Pacific Theater of Operations IV

Para este juego se puede aplicar lo mismo que para el de su derecha; sólo que ahora estamos en los albores de la Segunda Guerra Mundial, y manejamos flotas de navíos y aeronaves en lugar de arqueros, caballería y soldaditos de a pie. Pero en esencia tiene el mismo problema, una parte gráfica estática donde lo importante será mover tropas y repasar listas de números, datos y lugares. Incluso en las propias batallas seremos meros espectadores que dan órdenes , y eso es bastante aburrido, la verdad. Añadid a eso que para que se produzca una batalla a veces hay que esperar muchísimos turnos para enfrentarnos a alguien, para llegar a la conclusión de que estamos ante un juego sólo para muy fans del género.

- **Para fans de la estrategia...**
- **... lástima que en consola hay pocos**





PS2 · Koei · Koei · Virgin Play · Marzo

Romance of the Three Kingdoms VIII

Coged la saga *Dynasty Tactics* y sacadle las escenas de vídeo, la parte en el que debemos decidir el curso de las batallas y buena parte de la calidad técnica. El resultado sería el juego que tenemos entre manos. Lo cierto es que los amantes de la estrategia pura y dura seguramente podrán disfrutar con un juego en el que lo importante es dar órdenes a los personajes, decidir las zonas a atacar y la diplomacia a utilizar, mientras miramos una pantalla llena de datos y con una parte técnica de lo más minimalista... pero para la mayoría de los jugadores de consola (poco dados de por sí a la estrategia) resultará demasiado duro. De hecho hemos entendido de golpe por qué hasta la octava entrega no había salido llegado a Europa...

- **Estrategia militar de la dura**
- **Interactividad escasa**





TOP PLANET

Unas chicas fantásticas

Final Fantasy X-2

El *Final Fantasy* más femenino que jamás creó Square Enix por fin hace su aparición en estas latitudes. Y como el juego tiene calidad de sobra (y las protagonistas lo merecen, para qué nos vamos a engañar) os hemos preparado un análisis especial para que no os perdáis ni un solo detalle

Plataforma **PS2**
Género **RPG**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Square Enix**
Editor **Square Enix**
Distribuidor **Electronic Arts**
Precio **64,95 euros**

Desde que se empezaron a tener las primeras noticias de este juego hace ya muchos meses os veníamos avisando de que *X-2* iba a ser un *Final Fantasy* diferente. Y es diferente sobre todo porque se pierde buena parte de la carga dramática que suele caracterizar a la saga... o sea, que no hay personajes duros como piedras que al final resulta que tienen su corazoncito, ni grandes hecatombes donde fallece la mitad de la población de un planeta. No queridos lectores, las protagonistas de *Final Fantasy X-2* se comportan en todo momento como si aspiraran al papel de Cameron Díaz en *Los Angeles de Charlie 3*. Pero la verdad es que una vez te acostumbras al surrealista sentido del humor lo que queda es un gran título que no sólo no desmerece a la saga, sino que arregla algunos de los errores que se le achacaban a *Final Fantasy X*.

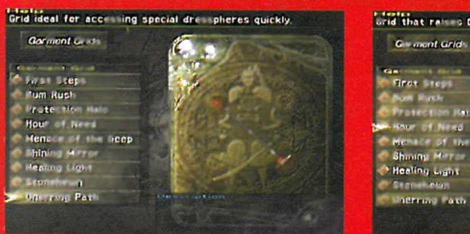
Las protagonistas parecen estar opositando para protagonizar *Los Angeles de Charlie 3*

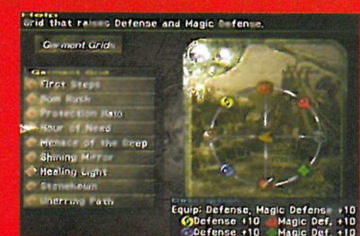
Para empezar, desde el mismo inicio del juego tendremos una total y absoluta libertad para ir a cualquier zona de Spira (sea o no importante para avanzar en la historia) y contaremos con la posibilidad de participar en las *sidequest* y minijuegos que caracterizan a la saga desde la primera vez que montemos en nuestra nave. Añadid a eso que el desarrollo del juego incluye misiones que nos obligan a buscar objetos por todo el territorio de Spira con muy poquitas pistas... lo que implica que la exploración tenga más importancia que en el título anterior.



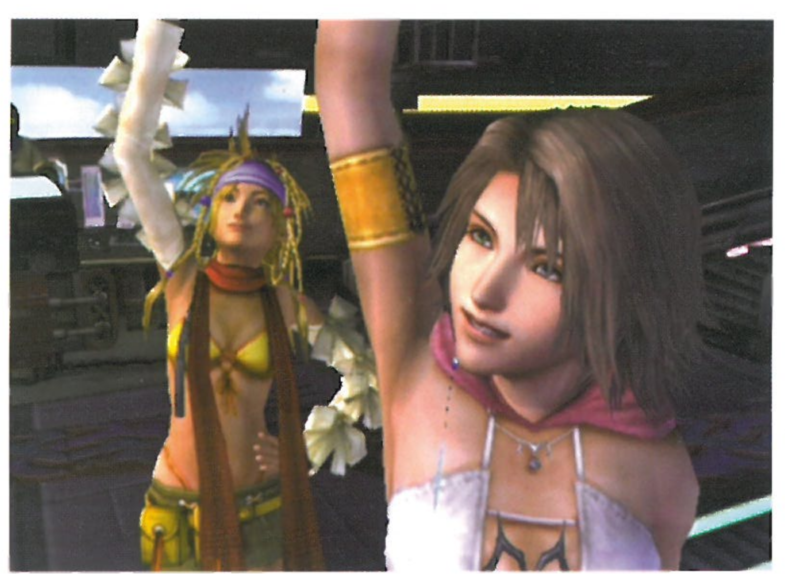
Pues sí, vuestra vista o os engaña. Esta es Yuna "poniéndose" uno de los trajes especiales.

Cambiando de tablero





El tablero de esferas de *FF X* no ha sido abandonado del todo en este juego. Básicamente porque los tableros que deberemos recorrer para cambiar de trajes se basan en el mismo concepto, es decir, ir pasando de una esfera a otra para activar el vestido que nos interese. Pero es que además entre los vestidos encontraremos unas "puertas" que nos otorgarán diversas ventajas durante el combate (y sólo durante ese combate) tales como poder usar un hechizo determinado o aumentar las defensas del personaje. Además, dichos tableros no serán en absoluto del mismo tamaño: algunos serán enormes para poder albergar la mayoría de los trajes de los que dispongamos, mientras que otros tendrán unas pocas ranuras para poder activar enseguida los trajes especiales de las chicas.


Aunque lo parezca, las chicas no levantan la mano para contestar al profe en clase...

Me cambio en cinco minutos...

Pero si hay un punto que ha emocionado a más de un miembro de la Redacción es el sistema de batalla; y no tanto por el tan traído y llevado sistema de cambio de trajes como por la inclusión de *combos* de ataques, más propios de los *beat'em- ups*. ¿Nunca os habéis hartado de lo largo que podía hacerse el combate más nimio en un *Final Fantasy*? pues bien, en *X-2* es la inteligencia del jugador a la hora de utilizar los trajes y de "encadenar" los ataques para conseguir que se multiplique el daño la que decidirá la batalla. Eso no significa que no existan los típicos enemigos con más puntos de vida que agujeros tienen las vías del AVE; pero afortunadamente para la jugabilidad hasta en estos combates tener buen ojo para lanzar los ataques será la clave del éxito. Además un ataque poderoso bien realizado, tanto nuestro como de nuestros enemigos, puede "cancelar" el ataque de un rival (es decir, retrasarlo o anularlo del todo), obligando al jugador a estar con los cinco sentidos puestos en lo que pasa en todo momento. Tanta

El sistema de Batalla de este *X-2* es el más dinámico que hemos visto desde el ya añejo *FF VI*

▶ **MUCHOS JUGADORES ENCONTRARÁN INCÓMODOS DETALLES** como que no se puedan saltar las escenas de vídeo del cambio de traje o que las batallas se disputen en tiempo real (con lo que los monstruos seguirán atacando aunque sea nuestro turno). Afortunadamente todo ello se puede cambiar en la configuración del menú de estado, así que no supone un problema tan grave.


Los monstruos son más grandes que nunca, los efectos más espectaculares que nuna... *Final Fantasy* en estado puro, vamos.







Esto sí que es una *boutique* virtual

Olvidaos de aquellos sistemas de combate en los que la diferencia entre unos personajes y otros era la Invocación que tuviera enlazada o la materia que le otorgara poder. *FF X-2* recupera el sistema de oficios, con la salvedad de que si elegimos usar, por ejemplo, una maga, ni tan siquiera tendremos la opción de realizar ataques físicos. Aquí tenéis los principales vestidos del juego:



Guerrera
Armada con una gran espada, la guerrera realiza poderosos ataques físicos y es el personaje que más puntos de vida tiene en el juego, pero es débil contra magia y los escasos hechizos que podrá realizar no tienen el poder de otros trajes más "mágicos".



Pistolera
Otro vestido con poderosos ataques físicos, aunque casi tan inútil como la guerrera para la magia. Lo mejor de las pistoleras es una opción que permite "acribillar" a los rivales mediante diversos ataques físicos a base de apretar R1. Bien utilizado, es el traje más devastador del juego.



Ladrona
Aunque pierda parte de la gracia que tenía en *FF X* (donde la opción robar permitía acabar con los enemigos mecánicos de un solo golpe), los ladrones siguen uniendo a su equilibrio entre ataques físicos y magia la posibilidad de nutrirse con la propiedad ajena.



Cantante
El traje más original y surrealista del juego. Su principal ventaja está en provocar diversos estados alterados en los enemigos. Aunque no dispone de ataque físico y su capacidad mágica es limitada, una cantante potenciada es capaz de impedir que sus rivales lleguen incluso a atacar.



Maga Negra
La maga negra dispone de un gran arsenal de hechizos destructivos desde el principio, que además se potencian con mucha facilidad. Por desgracia cuenta con una cantidad de puntos de vida tan escasos que suele ser de las primeras en caer contra los enemigos realmente poderosos.



Maga Blanca
Además de poseer poca vida, dispone de muy pocos medios para atacar a los enemigos. Pero es igual, este traje tan acertadamente similar al hábito de una monja será vital para mantener con vida a todos los personajes en los combates realmente complicados.



He aquí un ejemplo de lo peligrosa que es la actividad estomacal de nuestro director Gillian.

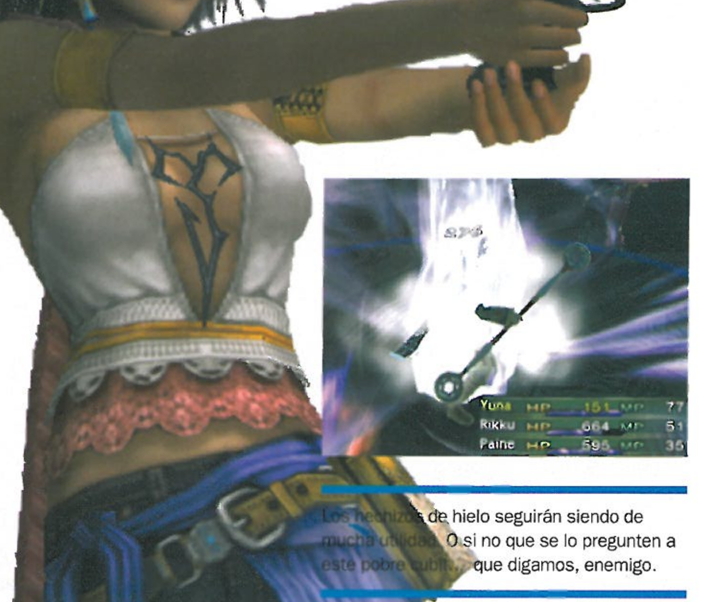


Pues sí, Yuna salta. Pero no se le va a ver nada por debajo de la falda, malpensados.

interactividad en los combates de un *Final Fantasy* no la recordábamos desde *FF VI*. Eso sí, si hay un punto en el que *X-2* ni resulta muy original ni puede negar que pertenece a la saga *Final Fantasy* es en el sistema de desarrollo de personajes. Dicho sistema está directamente relacionado con el de *FF VIII*, solo que si allí los personajes aprendían habilidades a través de las invocaciones, aquí será a través del traje que estén usando. En resumen, que las chicas serán más fuertes en los oficios que más usemos y menos en los que dejemos de lado; y como siempre le corresponde al jugador encontrar un equilibrio que permita avanzar en la aventura. Añadid a todo este conjunto el sobresaliente nivel técnico marca de la casa (impresionan las expresiones faciales de las protagonistas y los efectos de luces)

Las chicas serán más fuertes en los oficios que más utilicemos, como ya ocurrió con los GF's de *FF VIII*





Los hechizos de hielo seguirán siendo de mucha utilidad. O si no que se lo pregunten a este pobre cubito... que digamos, enemigo.

Pués no habrá Eones, pero invocar se invoca





Como no podía ser eso de tener un *Final Fantasy* sin las invocaciones de rigor, los chicos de Square Enix se han inventado un nuevo modo de hacer aparecer poderosos monstruos para que luchen en lugar de nuestras chicas. Se trata de unos trajes especiales que se podrán activar una vez hayamos recorrido en un mismo combate todos los vestidos disponibles en el tablero seleccionado por una de las protagonistas. Una vez activemos el traje especial ocurrirá lo mismo que pasaba con los Eones, es decir, los otros participantes en la lucha se largarán para dejar a la dueña del disfraz contra todos los enemigos que tenga enfrente.


Las diferencias de Rikku entre *FF X* y *FF X-2* son que le ha crecido el pelo y disminuido la ropa.

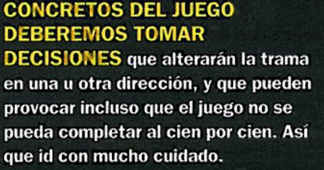


Aunque pueda parecer una go-gó de *Noche de Fiesta*, es Paine cambiándose de traje.



que no es más que la guinda que corona el pastel de otro juego imprescindible para los fans de las consolas en general y del rol en particular. Y es que sólo los fanáticos de la saga más acérrimos que no admiten que se haya hecho una secuela directa, pueden sentirse insatisfechos con las innovaciones efectuadas . Claro que para todos ellos queda la buena noticia de que ya falta menos para *Final Fantasy XII*.





► EN MOMENTOS MUY CONCRETOS DEL JUEGO DEBEREMOS TOMAR DECISIONES que alterarán la trama en una u otra dirección, y que pueden provocar incluso que el juego no se pueda completar al cien por cien. Así que id con mucho cuidado.





- **Calidad gráfica marca de la casa**
- **Libertad y variedad para avanzar**
- **A algunos no les gustará su humor**
- **¿Por qué se tiene que acabar?**

AMBIENTACIÓN El juego te lleva directamente a Spira y olvidas todo lo demás.	9
GRÁFICOS Expresiones faciales sublimes y unos efectos insuperables. Como siempre, vamos.	9,5
JUGABILIDAD Exploración más profunda y combates más dinámicos que en su precuela.	9
DURACIÓN Aunque la historia dure algo menos que en FFX, tiene aún más side-quest.	9,5
VIDILLA Completarlo al cien por cien puede costar toda una vida...	9,5

Todo el carisma de la saga con un sistema de control bastante renovador. **9,5**



! Te gustará si te gustan... ***Final Fantasy X, Wild Arms 3***





El tipo contra el que nuestras chicas se baten el cobre es el nuevo líder del culto de Yevon.

Los pequeños cambios son poderosos

Baldur's Gate: Dark Alliance II

Tomando el trabajo técnico y de diseño de Snowblind como base, los chicos de Black Isle han llevado a cabo una secuela de *Dark Alliance* con novedades más bien mínimas

Plataforma **PS2**
Género **Action-RPG**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Black Isle**
Editor **Interplay**
Distribuidor **Virgin Play**
Precio **59,95 euros**

No sabemos si por un excesivo respeto hacia el juego original o por un excesivo respeto hacia las siestas, los desarrolladores de este *Dark Alliance II* han usado la filosofía Koei para hacer secuelas (véanse *los Dynasty Warriors* como ejemplo de lo que queremos decir): ofrecer unos cambios mínimos pero suficientemente suculentos para atraer a los fans. Vamos, que aparte de los (lógicos) cambios en la historia, la ampliación de la nómina de personajes y añadidos jugables como la posibilidad de buscar tesoros o de crear armas mágicas, este juego no ofrece nada que no encontráramos antes en el primer *Baldur's Gate: Dark Alliance*.

Y es que mucho habría que cambiar el sistema de juego de la saga para que dejara de ser lo que es: un *beat'em-up* machacabotones en el que, pese a su trasfondo rolero, lo esencial es dejarte la yema de los dedos en el botón de acción para salir vivo de las mazmorras. Una mecánica que quizá no atraiga ni a los fans de los *Final Fantasy* ni a los de los *Baldur's Gate* para PC, pero que sigue siendo de lo más refrescante y divertido del (un tanto monopolizado de forma excesiva por la saga *Final Fantasy*) panorama rolero.

Su mecánica sigue siendo de lo más refrescante y divertido del panorama rolero

Pero es que además, a pesar de los dos años transcurridos desde el lanzamiento del primer *Baldur's Gate: Dark Alliance* y lo poco que Black Isle ha tocado el motor gráfico creado por Snowblind, el nivel técnico de esta secuela sigue sorprendiendo por el increíble detalle de sus entornos, sus magníficos efectos de agua y de luz, y sobre todo su impresionante estabilidad.

▶ **LA BUENA NOTICIA DEL LANZAMIENTO DE *DARK ALLIANCE II* viene empañada por el cierre del estudio encargado de su desarrollo, Black Isle (creadores de sagas *peceras* como *Fallout* o *Icewind Dale*), debido a la mala situación económica de su casa editora, Interplay. Un triste final para una compañía especialista en el mundo de los Reinos Olvidados.**

- **Notable nivel técnico**
- **Toda la diversión de la saga...**
- **...aunque con pocos añadidos**

AMBIENTACIÓN Los entornos son muy similares a los de su predecesor.	8
GRÁFICOS A pesar de la ausencia de cambios, su nivel técnico sigue sorprendiendo.	8,5
JUGABILIDAD Aguanta igual de divertida y de profunda, aunque puede acabar cansando.	8
DURACIÓN Tiene el doble de escenarios que *Dark Alliance*, así que hay juego para rato.	8
VIDILLA En el envarado mundo rolero es refrescante que haya sagas distintas.	8

Especie de expansión de *Dark Alliance* que, sin embargo, conserva el encanto.





Te gustará si te gustan... ***Baldur's Gate: D.A.*** y ***Fallout: B.O.S.***



No, este tipo no acaba de tener una idea, sino que es posible hablar con él.

Construye tus propias armas



Sin duda, una de las adiciones más interesantes que ha incluido Black Isle en *Baldur's Gate: Dark Alliance II* es la posibilidad de alterar nuestras armas para darle atributos mágicos que en principio no tenían. Para ello deberemos encontrar gemas mágicas durante nuestras incursiones mazmorreras que, después, llevaremos al mercante más cercano para que las funda al arma cuyas características queramos aumentar (que, por supuesto, debe ser un arma de buena calidad). Es más, si conseguimos o compramos un arma mágica, también podemos pedir que nos las desmonten para usar las gemas que la forman para lo que nos interese.



Ésta es una aproximación al aspecto de la Redacción de *Planet* después de un cierre... pero con tintorro en lugar de sangre.



"Buenaaaas, aniquilación de plagaaaas" "A ti es a quien vamos a aniquilar, so listillo" "Ups, creo que me he equivocado de puerta"

Arc: El Crepúsculo de las Almas

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station

suplemento especial

Castlevania



Los fans del rol tenían pocos títulos que llevarse a la boca, pero este Arc: El Crepúsculo de las Almas supone un más que decente anticipo para el gran año que se avecina. Aquí tenéis la primera parte de la guía de este juego tan *crepuscular*

Arc: El Crepúsculo de las Almas

1 JUGADOR
TARJETA 550 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,95 EUROS**

LOS PERSONAJES Y SUS HABILIDADES

ESTE MES OS HACEMOS UN PEQUEÑO RESUMEN DE LOS PRINCIPALES PERSONAJES QUE ENCONTRAREMOS EN EL JUEGO ASÍ COMO DE MUCHAS DE LAS HABILIDADES QUE TIENE CADA UNO DE ELLOS. EN EL PRÓXIMO NÚMERO CONCLUIREMOS EL REPASO CON LOS PERSONAJES Y HABILIDADES RESTANTES.

HUMANOS

KHARG

Es el hijo de Lady Nafia, antigua reina del país de Aldrow. Como protagonista del juego, junto a Darc, su bondad y su valor están fuera de toda duda. Sus habilidades no son muy interesantes hasta que vas subiendo niveles, pero tiene la fuerza física y la defensa bastante elevadas.

Arma que utiliza: Espada



HABILIDADES

Nombre	HEC	Clase	Piedras	Descripción
Espada Rompecolmillos	——	1	14	El daño reduce el ataque del enemigo.
Torbellino Demoledor	200	3	18	El daño reduce la defensa del enemigo.
Disparo Potente	120	2	16	Se dispara una ráfaga de energía de viento
Exploración Mental	100	2	12	Aumenta la posibilidad de crítico en un ataque normal
Una Última Oportunidad	100	1	12	Aumenta el ataque a cambio de defensa
Curar	200	3	8	Devuelve el 25% de los PV de un aliado
Lluvia Curativa	420	4	12	Devuelve el 50% de los PV a los aliados que estén en su radio de acción.
Viento Cortante	100	2	10	Un fuerte torbellino destroza al enemigo
Revitalizar	400	4	10	Cura casi todos los estados anormales

PAULETTE

Hija del comandante del cuerpo de defensa de Yewbell, Lloyd, y guardaespaldas de Kharg, por el que daría su vida sin pensarlo.

Tiene las condiciones físicas muy equilibradas y unas habilidades especiales muy buenas desde el principio del juego, lo cual la convierte en una aliada muy adecuada.

Arma que utiliza: Látigo con punta de lanza



HABILIDADES

Nombre	HEC	Clase	Piedras	Descripción
Primeros Auxilios	——	1	6	Devuelve PV.
Lanzamiento de Cuchillo	60	1	10	Se lanza un cuchillo al enemigo para causarle daño.
Cuchillo de Fuego	400	4	20	Se lanza un cuchillo al enemigo para causarle daño de fuego. Varios objetivos.
Lluvia Afilada	300	3	16	Al enemigo le llueven cuchillos. Afecta a varios enemigos.
Antídoto	100	2	8	Cura casi todos los estados anormales.
Concentración Mental	400	3	14	Aumenta de manera temporal la MEN
Exploración Mental	380	4	12	Aumenta la posibilidad de crítico en un ataque normal
Postura de Intercepción	400	4	12	Aumenta la puntuación de contraataque
Hipnotizar	200	3	14	Duerme a un enemigo
Signo de silencio	160	2	14	Silencia a un enemigo



MARU



Ladrón de víveres que reside en el bosque creyéndose príncipe de algún país lejano. En el momento en el que Kharg lo encuentra descubre la palabra amistad, y no querrá separarse de él. Posee una velocidad increíble además de un rango de ataque bastante amplio, y habilidades muy útiles desde el principio.
Arma que utiliza: Arco

HABILIDADES

Nombre	HEC	Clase	Piedras	Descripción
Primeros Auxilios	280	3	6	Devuelve PV
Flecha Venenosa	——	1	16	Flechas venenosas. Varios blancos.
Flecha Silenciosa	420	3	20	Sobre el enemigo caen flechas silenciadoras. Varios objetivos.
Flecha atadora	760	4	24	Sobre el enemigo caen flechas paralizadoras. Varios objetivos
Momento de la historia de Maru	180	2	12	Maru cuenta una gran historia. Varios objetivos.
Antídoto	100	1	8	Cura casi todos los estados alterados
Exploración Mental	450	4	12	Aumenta la posibilidad de crítico en un ataque normal
Robar	220	2	3	Roba los objetos del enemigo

GANZ



Ex Mercenario, vive retirado en un bosque con la intención de protegerlo contra los que lo quieran dañar. Los combates le dejaron muchas secuelas emocionales.
La gran fuerza física que tiene compensa su lentitud, su reducido radio de acción y su, por raro que parezca, baja defensa.
Arma que utiliza: Hacha

HABILIDADES

Nombre	HEC	Clase	Piedras	Descripción
Hacha bamboleante	——	1	12	Se hondea el hacha para causar daño en un área
Tormenta veloz	400	4	24	Causa daño en un área
Aplastamiento de huesos	100	2	20	Reduce el ataque del rival
Carga potente	360	3	14	Sube temporalmente el ataque
Carga psíquica	240	3	14	Aumenta la moral
Postura de interceptación	40	4	12	Aumenta la puntuación de contraataque
Protección del muro de acero	150	2	14	Aumento temporal de la defensa
Intimidación	400	4	10	Disminuye la velocidad de un enemigo

DEIMOS

DARC:



Es el hermano de Kharg, mitad humano mitad deimos. Obtener el máximo poder posible es su única meta en la vida porque pretende ser el rey de todos los deimos.
Al igual que su hermano sus estados están muy equilibrados, pero dispone de habilidades y magias importantes desde el principio.
Arma que utiliza: Espada y garras

HABILIDADES

Nombre	HEC	Clase	Piedras	Descripción
Garras de furia	——	1	12	Feroz ataque cortante.
Espada del despertar	270	3	24	Ataque cortante de corto alcance
Levantar el ánimo	200	3	20	Levanta la moral del grupo
Robar		2	3	Roba los objetos del enemigo.
Intimidación	400	4	10	Disminuye bruscamente la velocidad de un enemigo
Curar	——	1	8	Devuelve el 25% de los PV de un aliado.
Viento Cortante	——	1	10	Un fuerte torbellino destroza al enemigo
Tornado	400	4	20	Un tornado absorbe a los enemigos a su alcance.
Revitalizar	200	3	10	Cura casi todos los estados alterados

DELMA



Perteneciente a la raza de los Orcon, Delma tienes muchas más inquietudes de las que son normales en un deimos, además de sentirse atraída por la personalidad de Darc. Es el personaje más rápido dentro de su grupo pero tiene una defensa muy baja. Sus magias de defensa y ataques elementales son muy útiles.
Arma que utiliza: Garras metálicas.

HABILIDADES

Nombre	HEC	Clase	Piedras	Descripción
Curar	150	2	8	Devuelve el 25% de los PV de un aliado
Flecha Ardiente	——	1	10	Envuelve en llamas al enemigo
Tormenta de fuego	200	3	16	Un terrible incendio se propaga por una gran área
Viento cortante	400	4	10	Un fuerte torbellino destroza a un enemigo
Revitalizar	50	2	10	Cura casi todos los estados anormales
Escudo mágico	300	3	14	Aumenta la tolerancia a los ataques elementales
Acelerar	——	1	12	Aumenta la velocidad de un aliado
Alma furiosa	550	4	16	Aumenta el ataque de un aliado



VOLK



Lupino enfurecido por la muerte de su mujer y su hijo a los que, curiosamente, mató el padre de Paulette. Ayudará a Darc tras ser vencido en la arena de Orcoth.
Tiene todos los estados bastante equilibrados pero no destaca en ninguno de ellos.
Arma que utiliza: Espada.

HABILIDADES

Nombre	HEC	Clase	Piedras	Descripción
Pilar de agua	——	1	12	Una columna de agua se alza para tragarse al enemigo
Ventisca	320	3	18	Lanza una ventisca helada hacia el enemigo
Campo protector	100	2	14	Aumenta la defensa de un aliado
Alma furiosa	——	1	16	Aumenta el ataque de un aliado
Frenar enemigo	400	4	12	Baja la velocidad de un enemigo
Shock del sistema	260	3	14	Baja la defensa de un enemigo
Pérdida de poder	120	2	16	Baja el ataque de un enemigo
Silencio absoluto	680	4	14	Silencia a un enemigo

CAMELLIA



Fue raptada por el ejército de Dilzweld para obtener información, y de paso, utilizarla en sus experimentos. Pertenece a la raza de la plantas. Es el personaje más débil del grupo, con una movilidad enorme pero con una defensa y ataque bajísimos. Es ideal para curar las heridas del resto.
Arma que utiliza: Cerbatana.

HABILIDADES

Nombre	HEC	Clase	Piedras	Descripción
Curar	——	1	8	Devuelve el 25% de los PV de un aliado
Lluvia curativa	——	1	12	Devuelve el 50% de los PV de uno, o más aliados.
Pedrisco	——	1	14	Sobre el enemigo cae una salva de piedras
Revitalizar	240	3	10	Cura casi todos los estados alterados
Silencio Absoluto	100	2	14	Silencia al enemigo
Viento somnífero	80	2	16	Duerme al enemigo

BEBEDORA



Ancestral personaje que defiende el edificio donde está escondida la piedra del agua. Las almas de los que la rodean se ven reflejadas en ella como si se tratara de un espejo.
Su habilidad para dominar a sus enemigos es muy útil a lo largo de todo el juego. También puede utilizar magias de gran potencia.
Arma que utiliza: Muñeco de trapo.

HABILIDADES

Nombre	HEC	Clase	Piedras	Descripción
Control mental	——	1	10	Puede controlar a algunos enemigos
Desvanecimiento	——	1	18	Algo que acecha en la oscuridad causa daño
Resurrección	160	2	18	Resucita a un miembro del grupo caído

Subir de nivel: Una labor muy gratificante

Durante toda la aventura visitarás cuatro ciudades en las que podrás encontrar la Arena, un recinto cerrado similar al antiguo circo romano en el que podrás disputar torneos con unos premios muy suculentos y con la posibilidad de subir de nivel rápidamente. Las ciudades son Orcoth, Carhena, Rueloon y el Templo Lambda, y cada una de ellas tendrá sus propias reglas, como no dejarte utilizar los movimientos especiales, o limitar tu elección a un personaje por combate.

Otro aspecto importante es que la dificultad que encontrarás en cada uno de ellos también es muy diferente, pero en todas te darán a elegir entre 3 competiciones. En la primera tendrás que vencer en 5 combates, en la segunda en 15 y en la tercera en 30. Al finalizar cada una de ellas, recibirás un objeto importante y si desistes o eres vencido te entregarán objetos de consolación.

Otra manera de conseguir objetos de gran interés es robar todo lo que puedas durante los combates o, en su defecto, eliminar siempre a los jefes de cada grupo enemigo cuanto antes, para poder coger el objeto que dejarán caer tras su muerte.

Evolución del Pirón

En el 2 capítulo de Darc conseguirás una especie de "dragón" llameante que te podrá transportar de un continente a otro a toda velocidad, e incluso tendrá la particularidad de ayudarte en las batallas que lo necesites, pero para eso lo tendrás que cuidar mucho.

En las tiendas en las que comprabas objetos, a partir de ese momento, también venderán comida para pirón y es gracias a ella que podremos cuidarlo y adiestrarlo.

A través del menú podrás acceder a su apartado en el que hay 3 signos que nos indican como está en cada momento:
- **La barra de energía indica la habilidad que es propenso a aprender (por el color), así como la cantidad de ataques que puede realizar. Se rellena por completo utilizando 199 piedras de los espíritus.**
- **La barra de inspiración indica el tiempo que le falta para aprender una habilidad.**
- **La expresión de condición te indicará el estado de ánimo en el que se encuentra. Cuanto más sonriente mayor será el radio de acción de su ataque y más daño causará al enemigo, a parte de consumir más energía.**

A la hora de enseñarle una nueva habilidad, dispone de 7 diferentes, tendrás que elegir bien los alimentos ya que de ellos depende que aprenda una u otra. Además, no podrás saber más de 3 habilidades al mismo tiempo, y si aprendes una cuarta la primera desaparecerá. Dependiendo del color de la barra de energía podrás saber la habilidad que vaya a aprender en ese momento, como por ejemplo el ciclón esférico corresponde al color verde o el terremoto esférico corresponde al amarillo. La paciencia y una buena cantidad de comida es la mejor receta para conseguir las habilidades más potentes.



PASO A PASO

A LO LARGO DE ESTA GUÍA, EN MUY POCAS OCASIONES ESTÁ INDICADA LA ACCIÓN DE GRABAR PARTIDA, PERO ES MUY RECOMENDABLE QUE LO HAGAS SIEMPRE QUE TENGAS OCASIÓN. TEN EN CUENTA QUE LOS OBJETOS Y PIEDRAS DEL ALMA QUE ESTÁN OCULTOS EN CADA ZONA DE COMBATE PUEDEN VARIAR EN CADA PARTIDA.

KHARG, CAPITULO 1: EL PRIMER COMBATE

Entra por la puerta situada tras de ti y sigue por la habitación del fondo. Comprobarás que lady Nafia no está en su alcoba. Acércate al objeto reluciente y conocerás al Espíritu del Viento, un ser ancestral que solo que muestra ante personas "especiales" y que hace muchos años desapareció de la faz de la tierra.





Sal de la casa y dirígete hacia el sur hasta ver a un chico que espera junto a una puerta. Al hablar con él, te dirá que Duncan se está retrasando y te pedirá que, por favor, vayas a buscarlo. Retrocede y entra en la tienda de armaduras y objetos, situada al lado izquierdo del camino, para hablar con Duncan. Después de conversar con todos los habitantes del pueblo (si quieres claro está) sal por la puerta principal y dirígete a la Meseta de Scrappe.



LAS ARDILLAS ASESINAS
Enemigos: 6 Ardillas Suskle
Nivel Recomendado: 2-3
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Este es un combate muy sencillo para que te familiarices con los botones de acción y la forma de luchar. Para empezar los personajes tendrán un radio de movilidad indicado con una marca de color azul, que te señala la zona por la que poder mover a tus personajes libremente. A la hora de atacar pulsa el botón **R1** para observar tu radio de acción. Las bases de casi todos los combates son siempre las mismas; atacar al enemigo por la espalda cuando sea posible (evitarlo si con ello tu espalda también puede quedar expuesta al ataque enemigo), intentar atacar a varios enemigos simultáneamente y realizar ataques combinados (situando a varios personajes junto a un enemigo) para infringir mucho más daño. Estos últimos podrán realizarse una vez la barra de tensión se llene por completo, y la única manera de que esto pase es





recibiendo golpes.
Al eliminar a cada ardilla verás que dejan caer una serie de objetos, colócate junto a ellos para cogerlos, e intenta quedarte cerca de un enemigo para poder atacarle en el mismo turno, ya que después de coger los objetos no podrás moverte hasta la siguiente vez que te toque un turno.
Si estás herido puedes usar hierbas medicinales o la habilidad de curar que tiene Paulette



Zev, el anciano estrafalario que tenías que vigilar, se presentará como busca tesoros y se quedará en la meseta con la ilusión de encontrar algo interesante.



Regresa a Yewbell, cúrate y graba la partida en la taberna. Dirígete a tu casa para hablar con Lloyd. Después de contarle lo sucedido ve a la refinería para hablar a Jumal y luego a la plaza del pueblo, donde verás a Lloyd entrar con Morth malherido. Vuelve a tu casa y tras una conversación con Nafia y Lloyd vuelve a la plaza. Al ver que es imposible salir de la ciudad, regresa a tu casa y entra en la habitación de tu madre para hablar con Morth. Al salir de la casa oirás a Zev llamar a la puerta pero está cerrada. Ve hacia la taberna, en la entrada de la cual verás a un chico que te pedirá que hables con Duncan para poder acceder a las ruinas. Dentro de la taberna encontrarás a Duncan tras una mesa de reclutamiento. Habla con él hasta conseguir la llave que necesitas y ve hacia la puerta.





En las ruinas sigue recto, sube las escaleras y luego hacia la izquierda hasta salir al mapa del país, en el que tendrás que entrar en el Bosque del



Caos, lugar en el que encontrarás al famoso "mono de cara verde" que está robando en tu poblado. Después de conoceros bien se presentará como Maru y seréis atacados por el mayor depredador del bosque.



LOS PELIGROS DEL BOSQUE
Enemigos: 1 Slothiano Salvaje, 5 Ardillas Suskle
Nivel Recomendado: 3-4
Objetos Ocultos: Buena Hierba (Tronco)
Observaciones: Ataca al Sloth por los costados con Kharg y de lejos con Maru. Con este último podrás atacar a dos personajes que estén en línea, no muy separados entre sí. Cuando acabes con el Sloth, empieza con las ardillas sin olvidar el árbol, y recoge todos los objetos que dejen caer.



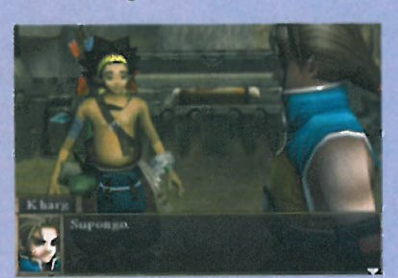


CAÑÓN DEL PLOMO
Enemigos: 5 Drakyr
Nivel Recomendado: 4-5
Objetos Ocultos: 200 D, 11 Piedras Espíritus, 1 Brazalete de Cuero, Medicina Reanimadora
Observaciones: En este combate tendrás que tener mucho más cuidado que en los anteriores ya que tus oponentes empiezan a tener golpes peligrosos. Lo mejor será mantenerte cerca de ellos para que no utilicen su fuerte magia en las distancias largas. Intenta golpear simultáneamente a varios enemigos por turno y cura las heridas cuando sea necesario. Empieza eliminando a los Dracos y después acércate lo máximo posible a los Drakyr, si es posible con Kharg y Paulette, para hacer ataques conjuntos y matarlos rápidamente.





Después del combate Lloyd te dirá que no pongas más tu vida en peligro y regresará a Yewbell. Habla con Maru y dile que quieres regresar. Después charla con los soldados que se han quedado en el Cañón y dirígete a las Colinas de Garagne, lugar donde presenciarás unas horribles secuencias antes de dirigirte a Yewbell.





DARC CAPITULO 1: DESPERTAR

La traición y la ira separó a los padres de Darc y Kharg, cuando tan solo eran unos bebes. Años más tarde, tras la muerte de su padre, Windalf, parece que el destino que le ha tocado vivir a Darc es mucho más lúgubre y hostil del que nunca se podrá imaginar Kharg aunque, por el momento, no se hayan reencontrado.





Ve a las ruinas de la iglesia y presiona el botón de acción junto a la tumba de tu padre para hablar con él. En cuanto llegues a Orcoth y bajes las escaleras conocerás a una Orcot muy descarada. Entra en la cueva de la derecha en la que Densimo y Gorma están discutiendo por una incompatibilidad de caracteres. Sal de la cueva y entra en el vagón de tren para preguntarle a Gorma todo lo que quieras saber. Al salir podrás comprar la Sangre de Fénix que te encargó Geedo, al Quorup con el sombrero rosa. Intenta salir de Orcoth.



A POR LOS DEIMOS
Enemigos: Zoram, Zugalo
Nivel Recomendado: 3
Objetos Ocultos: —
Observaciones: Ve hacia Zugalo y utiliza el Viento Cortante para después, rematarlo de un zarpazo. A Zoram puedes matarlo directamente con golpes físicos vigilando constantemente el nivel de vida.





Al regresar a la choza de Geedo te ordenará que captures a un ignosaurio antes de que lo hagan los orcon. Vuelve Orcoth para hablar con Gorma sobre los ignosaurios. Después de la conversación, al salir al mapa, tendrás nuevos lugares a los que dirigirte. Deberás llegar hasta el pantano de Haystir, aunque podrás escoger el lado por el que llegar. Si vas por el lado de los Yermos de Varam tendrás que combatir más veces que si vas por la casa de Geedo, tú eliges.





En cuanto veas al ignosaurio tendrás que atraparlo. Muévete lentamente hacia él, acércate por su espalda y cógelo presionando **X**. Los orcon, con Delma como líder, harán acto de presencia aunque no podrán atrapar a tu Ignosaurio.



Por compasión, un sentimiento nada típico de los deimos, llevas al pequeño monstruo junto a la tumba de tu padre en las ruinas de la iglesia y, sin que te des cuenta, Delma aparecerá tras de ti. Descubierto tu secreto deberás convencerla para que no desvele el escondite ni la existencia del ignosaurio.



LOS INVASORES

Enemigos: 4 Drakyr

Nivel Recomendado: 4-6

Objetos Ocultos: ——

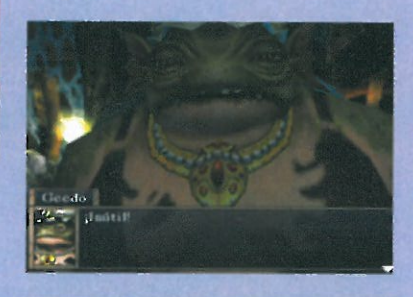
Observaciones: Intenta eliminarlos uno a uno utilizando el cuerpo a cuerpo o la habilidad Flecha Ardiente de Delma. Los ataques conjuntos acabarán con un personaje de golpe. Vigila el estado de salud y utiliza objetos para mantenerlo en buenas condiciones.





Geedo, de vuelta a la choza, está muy molesta por tu tardanza y cuando le dices que no has encontrado ningún ignosaurio te golpeará hasta que te desmayes. Al despertar de un profundo sueño, Delma te dirá que te acompaña hasta las ruinas de la Iglesia.

Después de escuchar una voz al viento ve a hablar con Delma junto al nido y descubrirás que hay huevos recién puestos. Poco después, 4 humanos querrán revolver las ruinas en busca de tesoros.





LOS BUSCATESOROS

Enemigos: Ludhi, Estoque, 2 Cazadores con Escopeta

Nivel Recomendado: 5-7

Objetos Ocultos: ——

Observaciones: Utiliza el Viento Cortante para acabar con los Cazadores



de un Golpe. También hace mucho daño en los otros 2 humanos aunque puedes matarlos usando golpes físicos. El oponente más fuerte es Estoque, o sea que vigila con su espada.

De vuelta a Orcoth ve a hablar con Densimo hasta que su hermana lo convenza para que se una a ti en la lucha contra los Drakir. Después, dirige tus pasos al Abismo de Zedora.



LADRONES DE ESPIRITUS

Enemigos: 2 Cazadores con Lanza, 3 Soldados de Catean

Nivel Recomendado: 7-8

Objetos Ocultos: Hoja de Reiki (Tronco Humedo) 90D, botiquín, 8 Piedras de los Espíritus, Bomba (Cajas de Madera)

Observaciones: Combate a tus enemigos cuerpo a cuerpo, si es posible de 2 en 2, para reducir los daños al mínimo. Empieza por los cazadores, ya que son los más dañinos y sigue por los soldados, dejando uno vivo hasta coger todos los objetos de la zona de combate. La habilidad Viento Cortante y los ataques múltiples también pueden ser de utilidad. No olvides usar objetos para sanar a los personajes.



Regresa a Orcoth y, después de "preocuparte" por Geedo, ve a hablar con Zugalo para obtener información útil. Sal al mapa y dirígete a los Yermos de Varam.

SALVAR A GEEDO

Enemigos: 4 Dracos

Nivel Recomendado: 8-9

Objetos Ocultos: ——



Observaciones: Con calma, elimina los Dracos uno a uno, y evita poner a los personajes muy juntos para que no los ataquen a la vez. Estos enemigos son muy fuertes en el cuerpo a cuerpo, o sea que ten cuidado con el nivel de vida. Si los matas en orden, sin que se junten varios a la vez, no tienes que tener problemas.

Como supondrás, los Dracos tan solo eran un entretenimiento de los Drakyr para mermar tus fuerzas y atacarte sin problema. Durante la charla, en la cual te quedarás sin tus preciadas alas, Delma, consumida por la impotencia, les dirá donde está la Piedra del Viento. Tras esto, Darc, antes de desvanecerse, escucha a Geedo hablar con los Drakyr sobre su recompensa. ¡Todo era una trampa! Antes de entrar en las ruinas de la iglesia, ve a Orcoth para sanar tus heridas, comprar objetos y grabar la partida.



LOS TRAIDORES DEIMOS
Enemigos: Desimo, Geedo, 2 Drakyr
Nivel Recomendado: 8-9
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Lo más importante de este combate es no abalanzarse sobre el enemigo. Retrocede lo máximo posible para que solo te siga Densimo y utiliza ataques físicos para acabar con él. La habilidad Garra Ensangrentada puede ser muy recomendable. Tras eliminarlo, y si todavía no han bajado las escaleras los Drakyr, ve hacia ellos intentando que Geedo no te siga. La bruja será la última que caerá bajo tu espada. Utiliza objetos para sanarte ya que los enemigos son bastante fuertes.



Después del combate, y como si estuviera poseído, Darc gritará a los cuatro vientos sus ansias por ser el Rey de los deimos y luchar contra los humanos, eliminando a cualquiera que se oponga a sus deseos. La maldad y la crueldad de los actos de sus enemigos han hecho que el mal se introduzca en el alma de Darc.



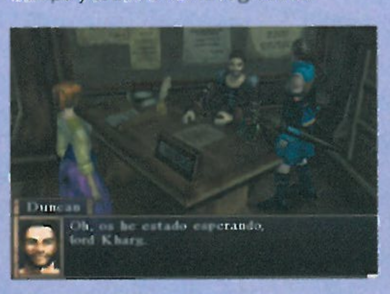


KHARG, CAPITULO 2: EN MARCHA

Después de la demostración de fuerza que hubo en la lucha contra los Drakyr, y tras la desafortunada muerte de Lloyd, Kharg es nombrado Comandante del cuerpo de defensa de Yewbell, con toda la responsabilidad que ello conlleva. Habla con tu madre y te dirá que vayas a casa en cuanto puedas. Una vez allí te dará una porción de la piedra del viento y, como a tu hermano, se aparecerá su espíritu para pedirte que salves al mundo de la destrucción.



Ve a la plaza del pueblo, habla con Maru y entra en la taberna. Al hablar con Duncan una mujer te pedirá ayuda para encontrar el anillo que le han robado unos bandidos en la meseta de Scrappe. Acepta la misión y ves hacia la refinería, donde Duncan te pedirá que eches un vistazo en el Cañón del Plomo, ya que su compañero fue hace bastante tiempo y todavía no ha regresado.



LOS LADRONES
Enemigos: 1 Bandido, 3 Belicosos
Nivel Recomendado: 7-8
Objetos Ocultos: Bomba (Barril)
Observaciones: Al llegar a la Meseta de Scrappe verás a 4 malhechores. Elimina primero al Jefe, que tiene el ataque más potente de todos y continúa a por el resto usando a Maru para que ataque a 2 o 3 de ellos a la vez y, si es posible, por la espalda.



Por raro que parezca, los ladrones no habían robado ningún anillo, tan solo tenían un brazalete de piedra. De vuelta a la taberna Duncan te pondrá al corriente de que todo ha sido mentira ya que por miedo a su novio, la chica dijo que le habían robado el anillo cuando en realidad lo había perdido ella misma. Después de presenciar la reconciliación de los dos enamorados ve al cañón del plomo.



CONCHAS BAILARINAS
Enemigos: 11 Conchas Bailarinas
Nivel Recomendado: 7-8
Objetos Ocultos: 80D, Colonia Antivenenos (Caja de Madera)
Observaciones: Después de hablar con Butch, en el Cañón del Plomo, verás un montón de conchas deambulando por allí. Quédate junto a la caja de madera e intenta eliminar a 2 conchas por turno, aunque una es suficiente. Lo





importante es que no te rodeen muchas de ellas si no que las puedas ir eliminando a medida que se acercan a ti. Si te envenenan utiliza cápsulas antitóxicas para contrarrestar el efecto.

Cuando las hayas eliminado a todas, Butch descubrirá que la máquina pierde petróleo, una sustancia que utilizaban las civilizaciones antiguas como combustible, y las conchas se sienten atraídas por dicho fluido viscoso. Cierra la válvula de la máquina para subsanar el problema (ojalá todo fuera tan fácil en la realidad) y regresa al poblado.



Entra en la taberna y sube las escaleras. En el segundo piso un hombre te pedirá ayuda para recuperar un objeto que escondió cuando era pequeño. Acepta y dirígete al lindero de la arboleda.



Ve a la parte derecha de la pantalla e inspecciona la piedra situada más al sureste para encontrar la olla. Enseguida serás atacado por varias ardillas.



EN BUSCA DE LA OLLA PERDIDA
Enemigos: 3 Ardillas Suskle, 4 Kuskle
Nivel Recomendado: 7-8
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: El número de enemigos es elevado pero son muy débiles. Elimina las ardillas en cuanto puedas y evita que se amontonen varias Kuskles a tu alrededor. Utiliza el arco de Maru para debilitarlas a distancia antes de que puedan atacarte.



Al volver a Yewbell ve a entregar la olla a su propietario. El te contará que escondió un diccionario de los espíritus en su interior, el cual recoge información de algunos espíritus menores. También te dirá que hay 4 diccionarios más perdidos, por lo que tendrás que buscarlos.



Sal de la habitación y habla con Zev, que está en la barra del bar. Te dirá que ha visto una aeronave estrellarse en el valle de los huesos del dragón y deberás ir al rescate.
Al llegar ve a ayudar a Lilia, la chica que está tendida en la nieve, antes de que los deimos se os echen encima.

LA MISTERIOSA LILIA
Enemigos: 6 Drakyr
Nivel Recomendado: 8-9
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: En este combate lo más importante es proteger a toda costa la integridad de Lilia. Elimina rápidamente a los 3 Drakyr de la parte alta de la pantalla y, antes de que avance demasiado Lilia, colócate delante de ella con el máximo de personajes posibles para evitar que la ataquen. Si esto llegara a pasar, cura rápido sus heridas y mata lo antes posible al resto de Drakyrs. Los ataques físicos funcionan perfectamente contra ellos, sin necesidad de recurrir a las habilidades.
Si Lilia logra salir de la zona de combate antes de que consigas matar a todos los Drakyr, el combate habrá concluido.





EL BOSQUE DE ISULO
Enemigos: 1 Comandante, 2 Fusileros, 2 Soldados de Infantería, 3 Perros de Ataque
Nivel Recomendado: 9-10
Objetos Ocultos: Buena Hierba (Tronco)
Observaciones: Lo primero que tienes que tener claro es que deberás destruir el puente antes de acabar con tus enemigos, sin contar con el comandante. En el caso de que no lo hagas así volverás a empezar, una y otra vez, a luchar contra los refuerzos que irán llegando al bosque.
Con Kharg y Paulette elimina a los dos perros y el soldado de la parte de arriba, y utiliza a Maru y Ganz para acabar con los soldados de abajo. Después ya puedes ir a romper el puente, con Ganz preferiblemente, antes de eliminar al fusilero y al comandante.
Los fusileros tienen un gran alcance aunque no tienen mucha fuerza de ataque, todo lo contrario que los soldados. El comandante tiene muy altos los estados, incluido el contraataque.



Habla con todos los personajes. Al intentar reclutar a Ganz, un soldado con mucha experiencia y gran fortaleza, averiguarás un pasado triste y amargo que hizo que se refugiara en el bosque de Isulo con el único propósito de vivir tranquilo.
Sal del bosque y dirígete a la Meseta de Scrappe.

MÁS REFUERZOS
Enemigos: 1 Comandante, 2 Perros de



Ataque, 2 Fusileros, 2 Soldados de infantería
Nivel Recomendado: 9-10
Objetos Ocultos: Petardo Somnífero, Super Bomba (Barriles)
Observaciones: Este combate es similar al anterior pero sin la restricción del puente. Quédate en la parte derecha del escenario y elimina a los enemigos según vayan entrando en tu rango de ataque. Elimina al comandante en cuanto te sea posible, antes de acabar con el resto de enemigos, y coge la espada rota que dejará caer (se puede vender por 1200D).



Los soldados de Dilzweld no se dan por vencidos y volverán rápidamente a la zona de batalla para apresar a la escurridiza chica. Tatjana convencerá a Lilia para que se entregue a cambio de perdonar la vida a sus nuevos amigos, pero gracias a la carencia de palabra de Tatjana, Kharg liberará un poder que reducirá por completo a todo el ejército enemigo. Los espíritus parecen haber invadido el cuerpo de nuestro protagonista.



Al entrar en Yewbell, ve a tu casa y habla con tu madre. En ese momento Lilia os contará que el ejercito va detrás suyo porque el emperador de Dilzweld necesita un objeto que ella posee para continuar con su plan de dominar el mundo.
Durante la noche, Lady Nafia te despertará porque Lilia ha desaparecido. Ve a las ruinas del castillo para encontrarla. Después de escuchar una bonita melodía y de entablar conversación, sabrás que lo que busca el ejército es la piedra del espíritu de la luz que posee ya que juntando las 5 piedras de los grandes espíritus nacerá una energía infinita que necesitan para dominar el mundo. Vuelve a casa para seguir durmiendo.



A la mañana siguiente ve a hablar con Zev a la taberna, sobre la manera de arreglar la nave estrellada. Con las ideas más o menos claras, ve a la meseta de Scrappe e inspecciona la nave y el panel de control. Verás que la maquinaria no tiene batería. Dirígete al cañón del plomo y coge la batería alargada que está junto a la bomba de petróleo, retrocede hasta la meseta y utilízala. En cuanto actives los controles, la aeronave ascenderá dejando a tu alcance las piezas de control que necesitas.
De vuelta a Yewbell ve a buscar a Lilia y compra suministros antes de salir en busca de la nave.



Ve al bosque de Isulo y verás que el puente está reparado, continúa entonces hasta el valle de los huesos del dragón. Junto a la aeronave encontrarás a Ganz, el cual te estaba esperando para hacer un trato. A cambio de que él haga funcionar la nave tú lo llevarás a ver a un viejo amigo. Una vez dentro de la nave, intenta utilizar el panel de control y habla con Ganz. Lady Nafia irá a despedirse de ti antes de que marches. Al volver a la nave habla nuevamente con Ganz y utiliza el panel para indicar vuestro nuevo destino, Aldrow.

Hablando con Lilia te explicará que la piedra de la luz ha ido pasando de generación en generación dentro de su familia, hasta el día en el que el emperador de Dilzweld supo de su existencia. Momento en el que tuvo que emprender una huida desesperada, dejando atrás a sus padres muertos, para que no pudieran arrebatarle la piedra.



Durante la conversación, una aeronave de guerra abatirá el Búho Real y descenderás bruscamente hacia tierra. En cuanto te despiertes te dirán que Lilia ha abandonado la nave para impedir que os hicieran más daño y tendrás que ir en su busca. Descansa en el compartimiento de la nave y guarda la partida antes de salir al exterior.



ORCONS AL ATAQUE
Enemigos: 4 Orcons
Nivel Recomendado: 11-12
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Mantén el grupo unido, sin estar demasiado juntos y elimina a los orcon uno a uno según vayan llegando. La potencia física de Ganz puede ayudar a concluir el combate en un suspiro. Los orcon tienen una defensa muy fuerte, pero son muy lentos y no muy diestros.

Vuelve a la nave a curar tus heridas y, al salir, sigue por las ramas de la izquierda.

TRAS LILIA
Enemigos: 4 Soldados de Infantería, 2 Fusileros
Nivel Recomendado: 11-12
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Como en las veces anteriores que has luchado contra el ejercito, los ataques enemigos no varían. Ve hacia la parte de abajo con Kharg y Paulette para abatir a los 3 enemigos que están en esa posición. Mantén a Maru y Ganz en el lugar donde aparecen para después subir con Khang y Paulette por la retaguardia enemiga.



Regresa nuevamente a la nave para curarte y vuelve a salir. Continúa hacia la derecha hasta ser atacado de nuevo.

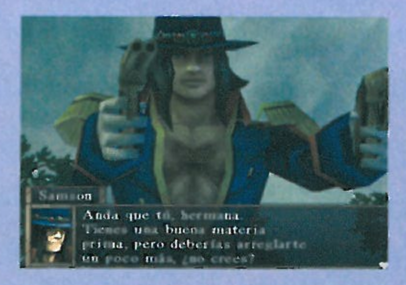
DE NUEVO EL EJERCITO DE DILZWELD
Enemigos: 1 Comandante, 2 Fusileros, 2 Soldados de infantería
Nivel Recomendado: 11-12
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Empieza atacando al Comandante con todos tus personajes, y si puedes golpearle junto a alguno de sus súbditos mejor que mejor. Después ve subiendo y eliminando a los soldados y fusileros de 2 en dos, no hace falta que concentres tus ataques para hacer un especial.



Tatjana no desiste en su intento por apoderarse de la piedra e intentará borrarte del mapa para que no le causes más problemas. En ese momento Samson, el líder de los ladrones de la piedra lunar, evitará una nueva lucha haciendo huir al enemigo.



Ve a la costa de Wilbur y habla con el ladrón que está junto al puente. Te pedirá una contraseña pero, como es una broma, puedes contestar lo que quieras. Baja al puente de mando y habla con Samson.



Al salir al mapa mundial va hacia el sur, a la república de Cathena. En la ciudad podrás curar tus heridas y comprar muchos objetos nuevos. Cuando estés listo ve al oeste y habla con el guardia que está en la puerta del edificio de la asamblea.
Una vez dentro, ve a la izquierda y entra por la puerta custodiada por 2 guardias. Dentro de la cámara descubrirás que Lilia todavía no ha llegado a Cathena y que, posiblemente, Samson te haya tomado el pelo. Además podrás ver como el consejo de la Alianza Mundial no se pone de acuerdo en nada.



DARC CAPITULO 2: AMBICIÓN

De vuelta con la historia de Darc te encontrarás con un panorama totalmente diferente al que había durante el mandato de Densimo. Darc ha tomado el mando que anteriormente sustentaba el fuerte orcon y está buscando ansiosamente deimos poderosos que se puedan unir a él y de este modo conseguir el reinado cuanto antes.
Ve a las mazmorras para tranquilizar a Delma, la tienes encerrada, aunque seguirá sin creer tu versión de la muerte de su hermano.
Dirígete a las ruinas de la iglesia y ve a ver el nido de ignosaurios, ha quedado un huevo entero. Después de poner un vigilante frente al nido regresa a Orcoth y sigue hasta la arena. En la entrada Zoram te informará sobre un Lupino fuertísimo, viejo conocido tuyo, que ha vencido a todos los orcon que había a su alrededor.



Después de intentar alistarlo en tus tropas sin éxito, lo tendrás que convencer a golpes.

EL LUPINO VENGADOR

Enemigos: Volk
Nivel Recomendado: 9-10
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Su fuerza física, tanto en ataque como en defensa, es muy elevada. Utiliza las garras de furia y golpes normales, siempre por la espalda, para vencerle.
Él utilizará la habilidad del pilar de aguar, quita alrededor de 22 puntos, y golpes físicos que restan unos 30 puntos. Cuando veas que tu vida baja de 50, utiliza hierbas para restaurarla.



Tras el combate ve a hablar con Zugalo, que está frente a las mazmorras. Te dirá que Delma quiere hablar contigo. Ve a hablar con ella de nuevo y, después de pensarlo detenidamente, se unirá al grupo. Al poco rato, decidiréis abandonar el continente para ir en busca de fuertes deimos que se unan a tu grupo. En la puerta del poblado habla con el orcon verde y te informará de una luz luminosa que vio sobre el bosque de Asheeda hace poco. Tendrás que acercarte para saber que está pasando.



CALUROSA BIENVENIDA

Enemigos: 1 Comandante, 2 Fusileros, 1 Soldado de Infantería
Nivel Recomendado: 9-10
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Dirígete a la derecha por la parte de abajo. Algunos soldados se acercarán a ti rodeando el tronco, por tu espalda, y otros de frente. Esto te irá bien para que no se amontonen en un mismo lugar y para matarlos tranquilamente. Utiliza simples golpes físicos y vigila los contundentes golpes del enemigo.



Sigue al norte, hacia la aeronave. Esta zona ya te la conoces de antes.

MÁS HUMANOS

Enemigos: Comandante, 2 Fusileros, 1 Soldado de Infantería
Nivel Recomendado: 9-10
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: El combate es similar al anterior, tan solo cambia el terreno. Quédate en la parte baja de la pantalla y espera a que los soldados se acerquen a ti. Podrás acabar con ellos sin ningún problema.

Después de decidir que es más importante encontrar a Lilia que a los humanos, continúa hacia el este hasta que encuentres otro grupo de soldados.

EN BUSCA DE LILIA

Enemigos: Tatjana, 1 Comandante, 2 Fusileros, 2 Soldado de Infantería
Nivel Recomendado: 10-11
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Este combate es casi igual a los anteriores, con la única diferencia de que te enfrentas contra Tatjana. Su fuerza es similar a la de un comandante pero su evasión y su contraataque son superiores. Retrocede hasta la parte más alejada de los soldados y tan solo dos de ellos te seguirán. Cuando los hayas matado avanza un poco para que venga Tatjana y el Comandante. Por último acércate a los 2 restantes para acabar con ellos. Utiliza hierbas si pierdes mucha vida.



Al finalizar la lucha, Volk perseguirá a Tatjana en su huida y en ese mismo momento, Delma y Darc verán correr a una misteriosa humana. Al perseguirla acabarás en un manantial cercano al lugar del accidente. Al acércate al agua Delma, cargada de odio, atacará a Darc por la espalda para vengar la muerte de su hermano. Lilia curará sus heridas y tras un nuevo encuentro con el espíritu de la luz, continuará junto a Darc.



Retrocede hasta el bosque de Asheeda pare reencontrarte con Volk y vuelve a Orcoth. Al llegar verás a Delma ante varios Orcon intentando ser la nueva líder del pueblo, aunque tu llegada cambiará las cosas drásticamente.

Lilia, en la mazmorra, te intentará decir que tienes un hermano humano, pero te negarás a creerlo.
Sal de Orcoth y ve a las ruinas de la iglesia, donde verás al ignosaurio que acaba de romper el huevo. Ahora toca convertirlo en Pirón para salir volando del continente. Vuelve a Orcoth para hablar con Gorma e informarte de la

manera de criar al pequeño. Tienes que conseguir tres objetos para alimentarlo y así conseguir su evolución. Ve a la casa de Geedo y abre el baúl, donde encontrarás la sangre de fénix, y una tablilla antigua. En ese momento Kirjath, un fantasma castigado por los dioses con la inmortalidad, te pedirá que busques las tablillas que faltan para expiar sus pecados.
Dirígete al bosque de tindalos, lugar en el que tendrás que realizar un indeterminado número de combates hasta conseguir una fruta del rebote.





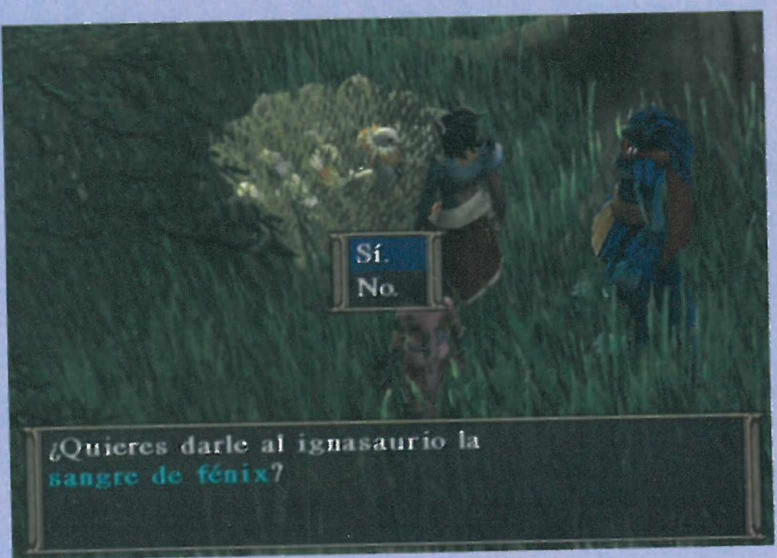
Con estos 2 objetos ve a las ruinas y dáselos al ignosaurio antes de volver a Orcoth. Baja hasta el vagón de Gorma y, ante su ausencia, habla con la chica que está en la puerta. Ahora ve a las mazmorras donde verás que los deimos no son tan "animales" como pretenden. Habla con Lilia y después Gorma te dirá que ha dejado el fragmento de fuego en la tienda del Quorup, aunque necesitarás 500D para compensar los gastos de fabricación.



Después de darle el último objeto al ignosaurio, vuelve a Orcoth, donde encontrarás un panorama muy desolador, ¡Los humanos se han llevado a Lilia y han matado a muchos Orcon!. Ve a las mazmorras a hablar con el moribundo Zugalo y después dirígete a la arena, donde Gorma te dirá que los humanos han ido a los yermos de Varam.



EL DEIMOS TORTURADO
Enemigos: Argewalt, Mandrágoras, Plantas de las brujas
Nivel Recomendado: 11-12
Objetos Ocultos: Brazalete de hueso, Botiquín, 55 Piedras de los espíritus, 2colonias de memoria, 500D
Observaciones: Este es un combate atípico ya que el número de enemigos es indeterminado. El Argewalt, en cada uno de sus turnos, expulsará una semilla que germinará en una Mandrágora o en una Planta de las Brujas.
En cuanto de comienzo avanza hacia el Argewalt rompiendo las cajas que la rodean, para coger los objetos claro está, y utiliza tus golpes más potentes contra él. Los ataques conjuntos y las garras de furia funcionan bien. Mantén alejada a Delma para que vaya eliminando al resto de enemigos y pueda curar la confusión que le puede causar la máquina a sus compañeros, aunque solo pase en contadas ocasiones. Si se juntan muchos enemigos en un mismo punto puedes hacer limpieza usando la habilidad tornado. En cuanto destruyas el Argewalt el combate habrá finalizado.



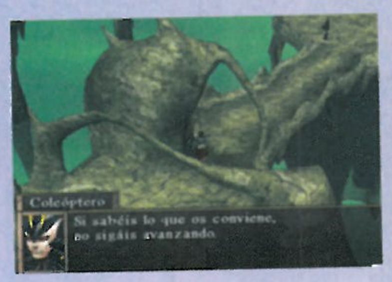


Camellia, el deimos que estaba prisionero dentro de la máquina, os explicará que el ejército capturó a todo su pueblo para obtener información de ellos y de una piedra milagrosa. Al concluir se unirá al grupo.



Regresa a Orcorth y habla con Gorma sobre el ignosaurio. Después ve a verlo. Al llegar, el orcon que habías puesto para vigilar el huevo está aterrorizado por lo que le puedas hacer. El ignosaurio ha crecido y se ha convertido en un enorme pirón. Al llegar al nuevo continente, sube hasta Rueloon, una ciudad muy cosmopolita en la que podrás comprar objetos muy útiles. Avanza y gira a la izquierda antes de las escaleras. En medio de la maleza verás una piedra marrón, es la tablilla antigua nº 5. Después de cogerla, baja por el estrecho pasadizo hasta que veas a una chica. Se trata de un coleóptero que vende espuma de coleóptero, cómprale unas cuantas, porque las vas a necesitar. Sal de la ciudad y dirígete al santuario coleóptero, donde tendrás que luchar contra su ejercito después de ignorar las advertencias de los ciudadanos.





EL EJERCITO DE SELKYS
Enemigos: 6 Coleópteros
Nivel Recomendado: 13-14
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Los coleópteros no son muy difíciles de matar, lo único que tendrás que hacer es atacarles con golpes físicos ya que tú eres mucho más fuerte que ellos. Tan solo tienes que tener cuidado con su ataque especial, mediante el cual disminuye todos tus estados, y esto solo puede curarse con espuma de coleóptero.

Después del combate puedes retroceder y hablar con la chica que viste en Rueloon. Ha regresado a su ciudad con un montón de objetos para vender.
Al entrar en el palacio un gusano guardián te dirá que eres un intruso antes de esconderse. Baja las escaleras para comprobar que el ejército también ha conseguido entrar en la ciudad.



Castlevania

Uno de los juegos de aventuras más longevos hace su aparición en PS2, y para celebrarlo te ofrecemos su guía completa, para que no te pierdas detalle.

1 JUGADOR
TARJETA 123 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **59,95 EUROS**



INTRODUCCIÓN

Al entrar en los dominios del castillo maldito pasarás a través de un portal dimensional que tan solo los elegidos son capaces de atravesar.
Rinaldo Gandolfi, un mago de la zona te pondrá sobre aviso de los peligros que corres al adentrarte en el castillo sin armas, y te dará un látigo mágico más poderoso que cualquier espada que pudieras conseguir en su interior.
También encantará el guantelete de tu mano derecha para que puedas almacenar la magia que despiden tus enemigos y utilizarla en su contra.
En ese momento ya estarás preparado para luchar contra el mal que habita en el terrorífio castillo y rescatar a tu querida Sara, la cual ha sido secuestrada por un poderoso vampiro.



PRELUDIO DEL ABISMO OSCURO

Dentro del castillo, entra por la puerta del oeste, (la brújula por la que te podrás guiar está junto al mapa, pulsando **Select**), a partir de la cual pasarás a través de 5 salas circulares en las que pondrás en práctica los movimientos más básicos.
1ª Sala: Coge la **marca pétrea 1** del suelo y utiliza el doble salto sobre la piedra para llegar al segundo piso. Coge la **poción**.
2ª Sala: Ayudado por el látigo podrás agarrarte al borde de los balcones para poder acceder a ellos. Antes de nada coge el suero, después sube por el balcón del oeste donde está la **marca pétrea 2** y sigue por el balcón norte
3ª Sala: Por fin vas a probar el látigo en combate. Mata a los 3 esqueletos para que se abran las puertas.
4ª Sala: Baja para coger la **poción inversa** y vuelve a subir. Otra vez utilizando el látigo, tienes que pasar hasta el otro extremo de la habitación. Haz un doble salto y rápidamente presiona **X** para saltar por encima de



las barras. Coge el **billete mágico**.
5ª Sala: Después de coger la **Estatua Svarog**, mantén presionado el botón ● para cubrirte los golpes del Señor Dorado y de este modo rellenar tu barra de magia. Cuando esté bastante llena, presiona **R1** + ● para activar la estatua con lo que dejarás un rastro de fuego por cada paso que des. Da vueltas alrededor del enemigo para achicharrarlo con las llamas.



Dirige tus pasos al este, atraviesa el hall y entra por la puerta siguiente. En la primera habitación que veas a tu derecha encontrarás un lugar para curar tus heridas y grabar la partida. Sal al pasillo y sigue hasta el final.
En esta nueva habitación encontrarás la **marca pétrea 3** y un pergamino, el **Mapa 1**. Desde este lugar accederás a las diferentes zonas que tiene el castillo, y aunque puedes entrar en cualquiera de ellas cuando te plazca, a lo largo de la guía te indicamos la forma más rápida de conseguir y completa de pasarte el juego.
Tras coger dicho mapa accederás a la siguiente zona.

LA CASA DE LOS RESTOS SAGRADOS

Baja las escaleras, mata los esqueletos y abre la puerta. Elimina los esqueletos del pasillo y entra por la puerta de tu izquierda. En esta habitación se cerrarán automáticamente las salidas hasta que no elimines a todos los enemigos. Hazlo, y entra en la siguiente sala donde, subiéndote en el pedestal central, activarás el primer interruptor de una puerta del castillo.
Retrocede hasta el pasillo y sigue hacia el fondo. Los enemigos a batir ahora serán zombis. Elimínalos evitando tocar el ácido que vomitan y entra por la siguiente puerta. Mata a los dos esqueletos y entra en la habitación del sur para grabar partida.





Regresa al pasillo y entra por la puerta del este, donde encontrarás nuevos y más fuertes enemigos, Guerreros Fantasma y Esqueletos Espada. Son bastante más fuertes y rápidos que los anteriores, pero nada preocupante.
Después de deshacerte ellos, sube a los tres balcones que hay en la habitación para obtener 500$ y una **gran poción**. Atraviesa la puerta este.
En esta habitación puedes coger otros 250$. Después de limpiar la zona de esqueletos, súbete en el balcón de tu izquierda desde el cual tendrás que rodear las rejas que tienes enfrente para llegar a la siguiente puerta. Da un salto hacia el centro de la habitación y otro en diagonal hacia el balcón al que quieres acceder, momento en el que tienes que usar el látigo.
Mata a los murciélagos y pasa de largo



al esqueleto rojo ya que, cada vez que lo liquides, volverá a levantarse. Entra por la siguiente puerta, coge la ampliación de corazones y continúa al sureste donde, a parte de dos esqueletos rojos también encontrarás a un peligroso Esqueleto Cazador.
Esquiva sus flechas y liquídalo antes de entrar por la siguiente puerta.
En esta sala tienes que tener cuidado con la Armadura Pesada, ya que tiene una maza con la que puede atravesar prácticamente toda la habitación. Mata a los esqueletos antes de acercarte a ella. Tras eliminarla coge el Serum y la poción inversa de los balcones antes de coger el **máximo PS**, y camina hacia la estantería que estaba detrás de la Armadura Pesada. Empújala para pasar a la habitación secreta que oculta, y así presionar el primer interruptor de otra misteriosa puerta.





Retrocede todo tu camino hasta la habitación en la que grabaste. Al salir de ella vuelve a dirigirte al este, pero esta vez continúa al sur desde la habitación contigua.
En la siguiente estancia elimina a los esqueletos y sigue hacia el oeste, donde tendrás que liquidar más esqueletos y zombis. En el próximo pasillo sigue al sur.
Un nuevo enemigo hará acto de presencia, el Espíritu Rúnico es escurridizo pero débil. Sigue al oeste y luego avanza cuatro habitaciones al norte eliminando en cada habitación a los enemigos que surjan. Ve a grabar partida y continúa hacia la habitación que acabas de abandonar, al oeste.



Coge la **pasta** y los 250$ de los balcones antes de seguir hacia el oeste. Aquí podrás coger como arma secundaria el hacha, muy recomendable, y 250$ situados en el balcón izquierdo. Continúa por la siguiente puerta para conocer al Buckbaird, un ojo con muy mala espina. En la habitación adyacente también habrá nuevas incorporaciones a tu Enciclopedia, el Esqueleto Lobo. Mátalos antes de que te ataquen con fuego. Coge los 500$ y prosigue al oeste eliminando el Buckbaird y esquivando a los esqueletos rojos. Al igual que en el pasillo anterior, evita a los esqueletos y elimina a la Armadura Pesada para abrir la siguiente puerta por la que pasarás después de coger los 500$ de los balcones. Activa el interruptor y coge la **marca pétrea 6**.





Regresa a la habitación de grabar partida y sigue hacia el sur del mapa hasta las habitaciones que contenían los Espíritus Rúnicos. En el pasillo del oeste tendrás que eliminar a un escuadrón de Hombres Pulga. La siguiente sala está repleta de una especie de babosas que atacan si hay movimiento, salta continuamente para evitar sus golpes y sigue al este. Continua recto y gira a la derecha para poder acceder a una habitación donde grabar. Sal de ella y sigue hasta el final del pasillo, al este. En esta sala deberás saltar continuamente y avanza dos salas hacia el sur. En este corredor tendrás que correr y hacer un doble salto cuando los pinchos vengan hacia ti. Entra el la primera sala que veas a tu





derecha, al final de la cual hay una puerta que necesita la llave **Dragon Amarillo** para poder abrirse. Retrocede, y sigue saltando los pinchos hasta la siguiente habitación donde encontrarás un nuevo interruptor. Presiónalo y retrocede hasta la habitación donde grabaste por última vez.
En la siguiente sala, al sur, elimina a los cuatro arqueros antes de luchar contra los Esqueletos Guerreros, para evitar daños innecesarios. Coge la **poción** del balcón y corre hacia el este hasta llegar a otra sala con pinchos. Esquívalos, y entra en la habitación del este para activar otro interruptor.





Retrocede hasta la habitación donde acabas de matar a los arqueros, y después al sur.
Abre la puerta, destruye la Armadura Pesada y lucha contra los Zombies y los Vassago, fantasmas armados con hachas, de la siguiente sala. Coge los 400$ y continúa al oeste donde, a parte de luchar con Esqueletos Lobo, tendrás que abatir a un oponente bastante duro. Utiliza las armas secundarias si no quieres acercarte mucho a Espartaco. Coge la **poción** y sigue al sur, mata al Ojo Espía y a los esqueletos, y activa el siguiente interruptor, con el que abrirás una segunda puerta.



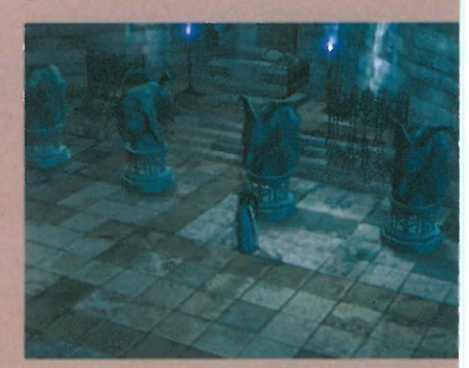


Retrocede y continúa al sur por las zonas que aún no has explorado hasta llegar a una capilla. Al activar el interruptor del suelo se abrirá la puerta del otro extremo de la habitación pero, a su vez una multitud de rayos te impedirán que pases caminando. Súbete rápidamente al balcón que tienes enfrente y utiliza el látigo sobre las barras de hierro para llegar hasta la puerta.
Después de recorrer todo el pasillo y de bajar al piso inferior, elimina a los Vassago y los Luchadores Astrales para poder seguir hacia el este. Esquiva las flechas de los arqueros y entra en la siguiente habitación donde obtendrás la llave **Tigre Blanco**. Retrocede todo el tramo que has hecho y entra en la siguiente sala al oeste, donde encontrarás un descomunal y fuertísimo enemigo llamado Verdugo. Lo mejor es eliminarlo desde lejos utilizando hachas o cuchillos, evitando que te ataque y te envenene.
En la siguiente habitación hacia el sur, tienes que caminar sobre las baldosas de piedra esquivando los rayos. Si





saltas sobre dichas baldosas se romperán y tendrás que salir de la habitación y volver a entrar para que estén todas en su sitio otra vez. Entra en la siguiente habitación a la derecha para grabar partida, después de eliminar al Executioner.
Vuelve sobre tus pasos todo hacia el norte y gira a la izquierda. Recorre el pasillo hasta la siguiente sala donde encontrarás dos puertas cerradas y cinco estatuas. Cada una de estas estatuas tiene dos caras, una de perro y otra de mujer, que se pueden cambiar golpeándolas.
Ponlas en las posiciones: Perro, Mujer, Perro, Mujer, Mujer para abrir la puerta norte y coger un **máximo PS**. En las posiciones: Mujer, Perro, Perro, Mujer, Perro, abrirás la puerta del oeste. Sigue por esta última. Aquí encontrarás bastantes Luchadores Astrales y Zombis Venenosos para eliminar. Sigue por el pasillo norte acabando con las Espada Maligna y coge la **Capa Maligna**.
Retrocede hasta la habitación de grabado, y continúa hacia el sur.







Parásito no muerto

Por fin estás ante el primer enemigo final del juego, pero antes de empezar a dar latigazos a diestro y siniestro, mira bien la zona de combate. Como verás, hay cuatro ojos en el suelo, un gusano que no para de moverse de agujero en agujero y encima lanza fuego por la boca, y una infinidad de criaturas escurridizas llamadas Desalmados que intentarán atacarte por la espalda. Elimina los cuatro ojos vigilando los movimientos del gusano y los Desalmados. En ese momento el parásito aparecerá por el centro de la pantalla. Golpéale con fuerza hasta que se esconda. El parásito puede salir por varios agujeros o sea que observa bien para golpearlo cuando aparezca, mientras esquivas al gusano y los Desalmados.

Una vez hayas acabado el combate coge la **Esfera Azul** y utiliza el círculo del suelo para teletransportarte a la tienda de Rinaldo. Compra todo lo que necesites, incluido la reliquia **Alfil Blanco**, y regresa al castillo donde, después de grabar la partida, debes ir a la sala de selección de zona y utiliza el primer circulo empezando por la izquierda.

LABORATORIO DE LOS MISTERIOS ANTIALMAS

Mata los esqueletos y recorre el siguiente pasillo hacia el oeste, hasta la próxima sala, en la que tendrás que eliminar a un número bastante elevado de Esqueletos Espada y Señores Fantasma. Sigue al sur, elimina a los Zombis Llameantes y entra por la puerta del este. Tras eliminar a los Perros Infernales (cuidado con sus llamas) concéntrate en el Señor Blindado. Entra en la habitación del sur para grabar y continúa hacia este por el siguiente pasillo. Abre la primera puerta que veas y acaba con todos los Zombis Helados y Llameantes. La estatua que está en la parte izquierda de la habitación es muy importante o sea que, utiliza una marca pétrea sobre el mapa para recordar el lugar fácilmente. Sigue al sur hasta entrar en otra habitación repleta de enemigos. Los dos Cota de Hacha no son muy fuertes, pero cuidado con su ataque giratorio.





En el pasillo adyacente verás un gran número de puertas a tu derecha. Coge el **mapa 2** que está en el centro y ve a la habitación situada más al suroeste. Mata a los monstruos y coge los 400$. En la siguiente habitación elimina al Señor del Hacha y coge la **marca pétrea 4**. De vuelta al pasillo, continua hacia arriba hasta la última puerta de tu derecha, donde conocerás al Loco Subterráneo, un zombie con unas uñas larguísimas y una velocidad de escándalo. Coge el **texto antiguo 4**, regresa al pasillo y entra por la puerta que te saltaste antes. Sube por las escaleras al segundo piso, sal de la habitación y entra por la primera puerta que veas a la derecha, caminando hacia el oeste. Elimina a los Guerreros Astrales, coge los 400$ y graba partida. Sigue al oeste, coge los 1000$, y luego continúa al norte hasta la siguiente puerta, la cual necesita la llave **Fénix Rojo** para poder abrirse. Retrocede, eliminando al Señor del Hacha y a los Perros Infernales, hasta el pasillo donde está la sala de grabar partida y entra por la puerta situada más al sureste.





Los zombies que habitan esta sala, llamados Hombres Colgados, no son como los anteriores, estos son realmente peligrosos. Si te acercas demasiado a ellos te cogerán y empezarán a apretarte causando bastante daño, o sea que tienes que matarlos a distancia, utilizando el látigo, o mejor, usa hachas. Coge la **gran poción**, graba y sigue hacia el este. Salta a la planta de abajo y utiliza tus combos aéreos para eliminar a los dos Esqueletos de Flor. Camina hasta el fondo de la sala y pasa por detrás del pilar amarillo para coger un **máximo corazones**. Sube por las escaleras metálicas, salta a la plataforma móvil y vuelve a salta hacia el lado derecho en cuanto veas la puerta.
Después de coger el **máximo PS**, regresa a la sala contigua, salta en la plataforma móvil y, cuando vuelva a moverse, salta a otra plataforma situada más abajo, en la que podrás coger una **poción** y, desde la cual, utilizando las barras doradas de la parte derecha podrás acceder a otro **máximo corazones** y a un enemigo muy simpático.







Elemental Fuego (opcional)

Este tipo no se parece en nada al resto de enemigos que te has encontrado hasta ahora. Es rapidísimo, muy fuerte y tiene gran variedad de ataques. La mejor táctica que hay para vencerlo, a parte de ir cargado con muchas pociones, es esquivar todos sus ataques. Cubrirse no sirve de nada porque, después de bloquear un ataque, no tienes tiempo suficiente para bloquear el siguiente. Puede atacarte lanzando una hilera de fuego, provocando una erupción de llamas en el suelo o encadenando tres golpes, después de los cuales podrás golpearle durante unos segundos, corriendo un peligro mínimo. Para esquivarlos tiene que utilizar el Paso Veloz justo antes de que te golpee, pero tampoco lo hagas muy deprisa porque no haría el efecto esperado. Después de varios intentos será tuyo.

Coge el **Látigo de Fuego**, ve a grabar partida y regresa hasta la sala donde está la plataforma móvil, para esta vez entrar por la puerta del noroeste. Recorre el pasillo y accederás a otra habitación con tres Esqueletos Rojos y un Ogor Rojo. Utiliza hachas y golpes fuertes, con el nuevo látigo, para acabar con él. Continúa hacia el sur por el pasillo y en la siguiente habitación ponte encima de la baldosa amarilla. Esta te conducirá hasta la llave **Dragón Amarillo**. Sube las escaleras, destruye a los Guerreros Astrales y continúa por la puerta sur. Dirígete al final del pasillo, hacia el este y salta dentro del cuadro de color negro. Accederás a una nueva sala secreta donde está el **Anillo Ártico**, excelente ornamento para reducir el daño por ataques de hielo. Ahora, al volver al pasillo tendrás que entrar en todas las habitaciones de tu izquierda.







En la primera habitación encontrarás tres Locos Subterráneos y el **texto antiguo 3**. En la segunda habitación hay dos Cotas de Hacha y un Señor del Hacha junto a una **super poción**. En la tercera trotan a sus anchas cinco Perros Infernales y el **texto antiguo 1**. Y en último lugar te encontrarás con un Diablo de Fuego (el látigo de fuego no le hace nada) y tres Esqueletos Rojos, además de un **máximo PM**.
Ahora que ya están todas las habitaciones revisadas sigue hacia la sala de abajo, donde tendrás que realizar un pequeño puzzle de acción. Sube al balcón que hay frente a ti y golpea el interruptor con el látigo. Enseguida verás como una serie de piedras forman un camino en la pared, pero dura poco tiempo. Corre hacia el fondo y, utilizando tu látigo y tus habilidades saltadoras, sube hasta lo más alto. Coge la **"e" tallada** de la sala contigua y retrocede hasta el 2º piso, donde deberás ir al norte. Cuando llegues a la habitación donde está el Ogro Rojo, sube una más y entra en la siguiente estancia a tu derecha para grabar. Ahora ya estás preparado para el enemigo final. Al entrar en la estancia situada más al





norte, ve hasta la pared del oeste y coloca la **"e" tallada** en el hueco.



Golem

Este combate se disputa en 2 partes:
1ª Parte: El monstruo de piedra tiene unos golpes totalmente letales, o sea que no te acerques a él cubriéndote, ya que no serviría de nada. Además puede paralizarte con una honda expansiva que crea al saltar. Utiliza hachas, con la Esfera Azul activada, para dañarlo desde lejos, o en su defecto acércate solo cuando acabe de realizar un ataque.

2ª Parte: Cuando le hayas restado toda la vida perderá un brazo y la ira invadirá su cuerpo. Ahora cada vez que ataque, si no es que te acercas demasiado, lanzará su brazo con fuerza contra ti. Esquívalo y seguidamente golpéale en la zona roja donde antes estaba su brazo derecho, mientras tiene el brazo izquierdo clavado en la pared. Repite la operación hasta convertirlo en polvo.

Coge la **Esfera Roja** y utiliza el teletransportador. Compra los objetos que desees, la **Armadura Meteoro** es muy tentadora, y regresa a la sala de grabado en el interior del castillo.
Antes de seguir a una nueva zona, entra en La Casa de los Restos Sagrados y ve hasta la puerta que necesitaba la llave amarilla. En su interior encontrarás la reliquia **Alfil Negro** y además, desde ese momento la palabra completo aparecerá debajo de tu tanto por ciento, si has estado en todas las estancias de la zona claro.
Esto te tiene que quedar muy claro, ya que la única forma de llegar al 100% es visitar todas las habitaciones de todas las zonas del castillo.
Sal de esta zona y entra en la segunda empezando por la derecha.





EL OSCURO PALACIO DE LAS CASCADAS

Mata a los esqueletos y avanza a la siguiente estancia donde encontrarás varios Hombres Pez esperándote con los brazos abiertos. Continúa por el pasillo derecho, elimina a los múltiples Hombres Pez y Esqueletos Espada que aparecerán y sigue hacia delante. En la siguiente intersección ve hacia la izquierda, habitación en la que te tienes que deshacer de varios Hombres Pez y tres Espadas de Hielo. Ve al sur hasta llegar a una sala con un interruptor. Golpéalo repetidamente para poder bajar un puente en algún lugar del castillo. Vuelve a la sala de las Espadas de Hielo y ve al oeste, elimina a los Hombres Pulga y sigue al sur. Gira a la derecha en la siguiente ramificación y graba la partida. Al salir toma el camino de la izquierda. Ten mucho cuidado ya que la habitación llena de enemigos. Concéntrate en la Armadura Pesada, y



sigue con los esqueletos que aún vivan. Después de estos tendrás que eliminar a bastantes Vassagos. Coge el **mapa 3** y sigue por la próxima puerta. Después de coger la **marca pétrea 8**, retrocede hasta la primera intersección que viste en esta zona, a ser posible ve a los lugares que no has visitado todavía, y toma el camino sureste.



Usa el Látigo de Fuego, si no lo tienes equipado ya, y limpia la habitación de Espadas de Hielo y el Diablo de Hielo. En el siguiente pasillo ve por el lado izquierdo hasta el final, donde verás que la puerta ha sido tapada. En ese momento, un Armadura Pesada aparecerá tras de ti. Quédate junto a la pared, cubriéndote, para que tu enemigo abra la puerta de un mazazo. Entra por ella después de eliminarlo y sigue recto hasta la siguiente sala, custodiada por un Cota de Hacha y varios Esqueletos Rojo. En la siguiente área te encontrarás en medio de varias rocas de diferentes alturas por las que deberás trepar. Tírate a la zona más baja para coger 1000$ y sube de nuevo. Salta hasta el segundo nivel y sube, con la ayuda del látigo, al balcón que tienes tras de ti, y después al siguiente. Entra por la puerta para coger el **máximo PS** y vuelve a salir. Ahora, tendrás que saltar a ciegas hacia el centro de la sala, donde hay un pilar de piedra. Desde aquí ya podrás llegar a lo más alto de la sala utilizando el látigo en todos los balcones que veas, hasta encontrar la puerta que te llevará a un nuevo enemigo final, y que no se te olvide coger la **super poción**.





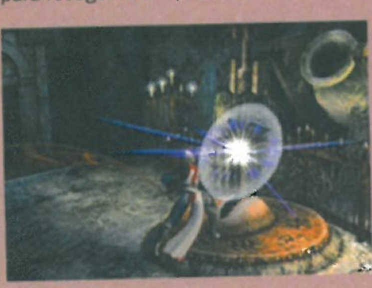




Elemental Hielo (opcional)

Si no tienes equipado el Anillo Ártico hazlo cuanto antes, además de activar el Látigo de Fuego. Con estos dos elementos tu adversaria no tiene nada que hacer.
Sus ataques son rápidos y fuertes, si no tienes el anillo claro, pero tu llameante látigo la destrozará enseguida. Evade sus ataques con el Paso Veloz y evita ser paralizado. Después de que te haga un combo de dos o tres golpes o un ataque giratorio, es el momento de golpearla hasta que se rinda a tus pies.

Coge el **Látigo de Hielo**, vuelve a la sala donde cogiste el máximo PS y entra por la boca de la calavera. Aquí comenzará un viaje a toda velocidad en el que tendrás que coger todas las gemas que hay en el túnel para conseguir una nueva reliquia, el **Incienso Reflexivo**. Dichas gemas están colocadas a los lados del túnel, y empezando por el lado derecho, estarán al lado contrario cada vez que aparezcan. En cuanto oigas algo parecido a una campana, significará que las has cogido todas, entonces ponte en el centro de la plataforma para recoger la reliquia.



Al llegar abajo activa la palanca con el látigo, sal por la puerta, acaba con los Tritones y el Cíclope, y explora la puerta que hay justo en la siguiente intersección. Necesitas la llave Tortuga Negra para poder abrirla. Usa una marca pétrea y sigue hacia el sur, donde te esperan varios Hombres Lagarto y otro Cíclope. En la sala contigua elimina a todos los enemigos y coge el **máximo PS** y los 500$ que hay en las antorchas de los lados.



Retrocede hasta la intersección para coger el camino hacia el este y entra en la primera puerta que veas. Elimina al Señor del Hacha y los Tritones. En la siguiente estancia tienes que tener cuidado con los péndulos porque hacen mucho daño. Continúa al este y, después de matar a más Tritones y a los Hombres Pulga, hacia el noroeste. Al final del pasillo verás una puerta tapada por una gruesa capa de hielo. Utiliza tu látigo de fuego para romperla y poder pasar. Coge la reliquia **Martillo Pequeño** y regresa a la sala de los Hombres Pulga para continuar hacia el suroeste. Evita los péndulos con mucha calma, y en la siguiente habitación tendrás que eliminar a dos Demonios de Hielo y tres Armaduras Pesadas antes de continuar hacia el suroeste. Cúbrete todos sus golpes y no ataques hasta no tener buena visibilidad. después sal y gira a la izquierda en la bifurcación, coge la poción y graba. Ahora dirígete al este por el otro camino.







Doppelganger

¡Estás viendo visiones! Pues no, como viene siendo habitual en casi todos los Castlevania, tienes que luchar contra tu doble.
Este enemigo es muy rápido y tiene más variedad de ataques que tú, pero el verdadero Leon sigue siendo más fuerte. Esquiva sus golpes con el Paso Veloz y encadena tres golpes rápidos con el cuadrado, acabando con dos golpes fuertes.
Al terminar con su barra de vida huirá por las alcantarillas, o sea que más adelante volverás a encontrarte con tu nefasta copia.

Sigue al sur hasta llegar a una habitación con tres antorchas en fila. Utilizando el látigo de fuego enciéndelas rápidamente, una tras otra, para abrir las puertas. Tienes 8 segundos para encenderlas y pasar por la puerta del otro lado. Coge la llave **Dragón Azul** y retrocede dos habitaciones. Al entrar por la calavera volverás a tener un viaje rapidísimo en el que cogiendo todas las gemas obtendrás un **máximo PM**. Graba la partida y retrocede hasta la bifurcación donde la Armadura Pesada te ayudo a abrir una puerta en la roca de la pared. Entra en la habitación del sur y sigue hasta la sala de los péndulos que hay a continuación. Esquiva el primer péndulo y usa el doble salto para coger la ampliación de corazones que está a tu derecha. Desde ese mismo lugar, y utilizando el látigo en las barras de hierro que sujetan los péndulos, salta al lado contrario para coger la reliquia **Amuleto Mapache**. Sigue hacia el sur y gira al este en cuanto puedas. Tras eliminar a los enemigos del lugar, coge la **cura de corazón** y sube hasta lo más alto usando las barras de hierro. Por el camino encontrarás 800$. Después de coger la ampliación de corazones de la sala contigua, retrocede hasta el pasillo en el que giraste a la derecha, y entra en la siguiente habitación a tu izquierda, donde podrás grabar partida. Continúa hacia el sur hasta el final.





Joachim Armster

Antes de poder inflingir daño alguno al vampiro, tienes que apagar las tres llamas azules que hay en las paredes de la habitación.
Una vez hecho esto el escudo de Joachim desaparecerá y tendrás vía libre para golpearlo lo más fuerte posible, hasta que vuelva a encender las llamas.
Posee un abanico de ataques impresionante que van, desde un ataque giratorio, hasta hacer que surjan espadas del suelo. Esquiva todos sus ataques mientras apagas las llamas y utiliza el Paso Veloz para atacarle con más seguridad.

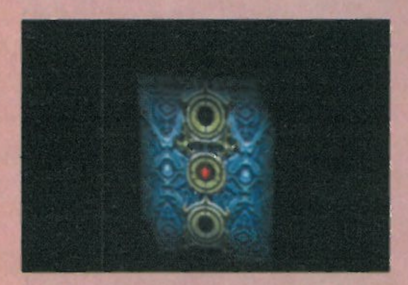
Después del video y de coger la **Esfera Verde**, utiliza el teletransporte. Habla con Rinaldo sobre las piedras sobre las que te habló Joachim y regresa al castillo. Después de grabar, regresa al Laboratorio de los Misterios Antialmas, donde deberás llegar hasta la sala en la que utilizaste la marca pétrea, la habitación de la gárgola. Utiliza el látigo de fuego contra ella hasta que se ponga roja, momento en el que tienes que golpearla con fuerza, usando el Látigo de Hielo, para destruirla. En la sala contigua se esconde la Esfera Blanca.



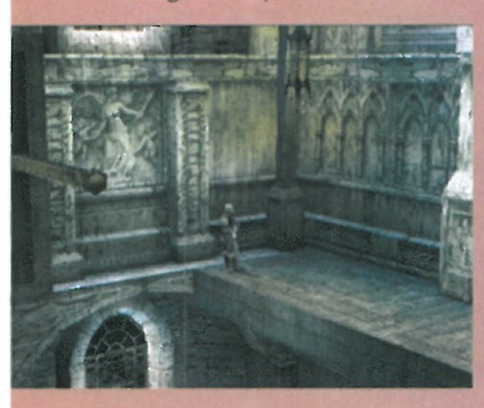
Sal de la zona y accede a la siguiente, utilizando la segunda plataforma circular empezando por la izquierda.

EL JARDÍN OLVIDADO POR EL TIEMPO

Avanza al este y luego al sur eliminando a todos los esqueletos que te encuentres. Cuando veas una puerta a la derecha de León, entra y golpea la estatua hasta colocarla en su posición correcta. Activarás una de las tres luces correspondientes a una puerta del castillo.



En la siguiente sala te atacarán gran cantidad de murciélagos y varios Espectros. Mátalos, continua al sur y entra en la siguiente habitación. Déjate caer hasta abajo y coge los 400$ y el aumento de HP. Ahora tendrás que pasar hasta el otro extremo usando el látigo en varias barras móviles. Salta hacia la primera cuando esté subiendo y no tendrás ningún problema. Recorre el pasillo y activa el interruptor de la habitación contigua moviendo la estatua. Retrocede hasta el pasillo por donde entraste a la sala de las barras móviles y continúa hacia el sur y luego al oeste. Elimina al Zombi Apuñalador antes de coger la **poción** y sigue por la puerta del sureste. Coge el **mapa 4**, y continúa hacia el este. Al final del pasillo encontrarás una habitación donde guardar la partida. Retrocede hasta la sala anterior y sigue al sur, donde te atacarán tres Gárgolas. Continúa hacia el sur, elimina a los Esqueletos Tormenta, son bastante divertidos por cierto, y prosigue hasta el final del siguiente pasillo, entonces utiliza la llave Dragón Azul para coger la **Bolsa de Útiles** para llevar más objetos.





Retrocede varias salas hasta poder girar a la derecha, por la zona que todavía no has visitado. En este pequeño jardín debes eliminar a seis Cotas de Hacha y dos Zombis Apuñaladores. Continúa hacia delante y gira al sur en la siguiente intersección. Tras eliminar a los monstruos, coge los 400$ y sigue hasta el próximo jardín, hacia el este. Aquí tendrás que vértelas con dos arqueros y un peligroso Diablo del Trueno. Sal por la puerta del otro lado, gira a la derecha y entra en la siguiente habitación, donde podrás grabar la partida. Prosigue tu camino hacia el este. Elimina al Bruma una especie de cara fantasmal que flota por el aire, y golpea a la Planta Canibal, acercándola hacia el lado izquierdo de la sala, hasta que se abra. En ese momento salta encima y vuelve a saltar hasta alcanzar el saliente que está en lo alto de la pared. Entra en la siguiente habitación, coge el **Destrozajoyas** y empuja la estatua. Sigue al este y gira al sur cuando tengas oportunidad. Después de acabar con los Lagartos Venenosos y el Diablo de Trueno, entra por la puerta del oeste. Recorre el pasillo hasta la siguiente habitación donde encontrarás la **marca pétrea 5** y una nueva estatua que tendrás que golpear abriéndose una nueva puerta.





Regresa al pasillo donde giraste al sur y esta vez continúa al norte, donde encontrarás varios Lobos Tenebrosos y otro Bruma. Sigue hacia arriba, elimina a una nueva Planta Canibal y camina hacia el norte, atravesando un largo pasillo, hasta llegar a una zona ajardinada. Elimina al Esqueleto de Flor y la Gárgola antes de seguir subiendo. En esta parte tendrás que destruir dos Esqueletos de Flor, tres Buckbairds y bastantes Lagartos Venenosos para poder continuar. Sigue hacia delante hasta activar una estatua y da la vuelta de regreso al jardín. Al seguir hacia el este verás la famosa puerta que estás desactivando, pero todavía te falta una estatua. Ve al jardín del sur, coge el **Anillo Atronador** y graba la partida en la habitación contigua.



Retrocede hasta la última habitación donde viste una Planta Canibal, empújala hasta la esquina derecha y utilízala para llegar al saliente superior. Elimina a los Espiritus y las Espadas de Trueno y continúa hacia delante. En esta sala tienes que activas las dos palancas que están detrás de las estatuas, momento en el cual una piedra saldrá de la pared. Aprovecha los segundos que tienes para subirte encima y pasar a la siguiente habitación.
Destruye a todos los enemigos, para poder coger más fácilmente el **máximo corazones** que hay en la parte izquierda. Súbete en la parte de puente que está en el centro y usa el doble salto y el látigo para poder continuar hasta la puerta del sur. Sube las escaleras de caracol abriéndote paso a latigazo limpio. Activa la última estatua que te quedaba y prepárate para el enfrentamiento que te espera al final del pasillo.



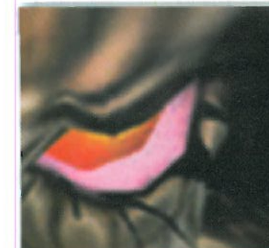


Elemental Trueno (opcional)

Es prácticamente idéntico al Elemental Hielo, con ataques consecutivos, envestidas o rayos larguísimos que te persiguen por el escenario. Durante este combate estarás en igualdad de condiciones en cuanto al ataque, ya que no dispones de ningún látigo que le pueda hacer más daño de lo normal, pero gracias al Anillo Atronador estarás muy bien protegido.
Esquiva sus embestidas y combos para atacarle por la espalda. Tus ataques no pueden ser muy largos porque su tiempo de reacción es casi nulo.
Tener una buena cantidad de pociones es recomendable, sobretodo si no dispones del anillo de rayo.

Coge el **Látigo de Rayos** y regresa al jardín para entrar por la puerta que acabas de abrir. Coge la llave Fénix Rojo y continúa hacia al norte hasta llegar a una sala llena de estatuas. Golpea la





segunda estatua a la derecha hasta romperla, sigue al norte y entra en la siguiente habitación a tu derecha para grabar partida. El enemigo final te espera en la habitación del fondo.



Medusa

Los ataques de Medusa son bastante normales aunque muy eficientes. Lo que más le gusta hacer es lanzar rayos por los ojos para convertir en piedra a sus adversarios y golpearles a placer mientras dura el efecto. También puede rodar por la pantalla para aplastarte o golpearte con las serpientes de su cabeza.
Esquiva sus golpes con el Paso Veloz y realiza combos cortos y contundentes.
Cuando le hayas restado una buena cantidad de energía, invocará una serie de piedras que irán a por ti velozmente, además de escupir serpientes por la boca. Las piedras las puedes esquivar corriendo hacia un lado y las serpientes saltando.
No es un enemigo especialmente complicado.

Después de coger la **Esfera Morada**, usa el teletransporte para llegar a la tienda de Rinaldo, con el que tendrás que hablar antes de regresar al castillo. Ahora es el momento de utilizar la llave roja que acabas de conseguir. Ve al Laboratorio de los Misterios Antialma y utilízala en la puerta correcta. Por si no te acuerdas de donde está y no usaste ninguna marca pétrea, la puerta está en la parte más al oeste de la segunda planta. En dicha habitación conseguirás la reliquia **Paso de Lobo**, mediante la cual podrás correr mucho más deprisa

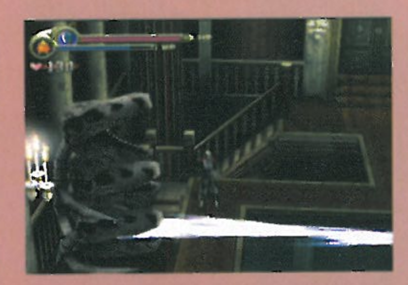


de lo normal. Sube a la tercera planta y ve hacia el norte. Destruye las espadas y los zombis del pasillo. En la siguiente habitación te esperan dos Diablos del Fuego y varios "perritos". Continúa por el pasillo del este hasta la siguiente estancia. El suelo que tienes frente a ti es muy frágil y con cualquier pisada se vendrá abajo. Utiliza el Paso de Lobo para correr sobre él, antes de que se rompa. Coge el **Megingjord** y, al salir, salta abajo, donde verás, a parte de varios Hombres Colgados, una **super poción** y una **poción.**
En este momento ya puedes salir de la zona y entrar en el Jardín Olvidado por el Tiempo, otra vez. Al llegar dirige tus pasos a través de la puerta del sur, donde verás una de las puertas secretas que abriste anteriormente, moviendo las estatuas. En su interior está el **Anillo de Fuego**. Después de esto, ve a la zona donde estaba el puente roto, situado al este del mapa, justo en la misma zona por donde subiste las escaleras para llegar hasta el Elemental Trueno.
Súbete en el trozo de puente más elevado y, utilizando el Paso de Lobo, salta hasta el saliente de la parte este de la habitación. Elimina al Diablo del Trueno y al Zombi Apuñalador y entra por la siguiente puerta. Al final del pasillo podrás coger la reliquia **Incienso de Saisel** que te regenera la vida poco a poco cuando está activado. Sal de los jardines y entra en la última zona.



TEATRO FANTASMAL

Mata a los esqueletos y ve hacia el sur hasta llegar a una estancia en la que unas cabezas de esqueleto lanzan un imparable rayo azul. Déjate caer al suelo, coge la **poción** y la cura de **corazón** y vuelve a subir. Para pasar por delante del rayo tienes que ponerte de cara a las calaveras y bloquear tu posición con el **L1**. Desplazándote en esta posición no lanzarán ningún rayo. Continúa al sur y gira al oeste en la siguiente bifurcación. Recuerda bien este punto porque luego tendrás que volver hasta aquí.
Elimina a los Esqueletos Guerreros y los Espectros, coge la **poción** y abre la siguiente puerta. Al final del pasillo encontrarás otra habitación con rayos azules, déjate caer coge la **gran poción** y vuelve a subir con la ayuda del látigo. Para llegar a la próxima puerta debes tener mucho cuidado con los rayos, no intentes saltar ni correr. Utiliza el método de antes, yendo despacio y pasarás sin problemas. Tienes que seguir el recorrido de la alfombra roja hasta la puerta del sur. La puerta este nos lleva al enemigo final.
En la siguiente habitación, después del pasillo, elimina a los esqueletos y fantasmas, coge los 400$ y sigue por la puerta del norte. Tras borrar del mapa a los Espíritus y Zombis coge la reliquia llamada el **Zarcillo Aromático**, sal de la habitación sube las escaleras, y recorre el pasillo del oeste hasta el final.





En la siguiente sala muévete rápido porque las piedras que caen en las marcas que aparecen en el suelo, son muy potentes. En la habitación hay dos puertas cerradas por sellos de diferente color. Para abrirlas tienes que colocarte cerca de las estatuas de su mismo color para que las rocas las rompan. Empieza con las de color azul (usa el Paso de Lobo), no te olvides de coger el **texto antiguo 2**, para atravesar la puerta este y coger un **máximo corazones**. Ahora haz que se rompan las estatuas de color anaranjado y continúa al sur. Los fantasmas están pesados en esta zona del castillo. Tras eliminarlos coge la **poción** y sigue hacia el oeste, atravesando otro pasillo en forma circular. Ten cuidado al eliminar los Guerreros Astrales y al Señor del Hacha antes de seguir al sur. Sube las escaleras, destruye los Espectros y entra en la habitación de la derecha, donde podrás grabar. En la siguiente habitación, coge el **Prisma de Maná** del piso inferior y evita que los rayos te toquen mientras caminas hasta la siguiente puerta.
Ahora, después de coger la llave **Tortuga Negra**, retrocede hasta la bifurcación que está casi al principio del nivel, para proseguir la investigación de la parte derecha del mapa.
En la primera sala está la **marca pétrea 7**, además de 400$ y esqueletos. Recorre el pasillo siguiente y entra en siguiente estancia. Ya sabes lo que tienes que hacer aquí, después de romper las estatuas ya podrás avanzar. Al eliminar los lobos, se abrirá la puerta de tu izquierda, donde puedes grabar la





partida. La siguiente sala es muy peligrosa, o sea que no des ningún paso en falso. Unas placas metálicas con pinchos bajan y suben constantemente, clavándose en el suelo al caer. Como verás, hay varias marcas blancas donde los pinchos no tienen efecto, y es por esas zonas por las que te tienes que mover poco a poco. Primero, ve al lado izquierdo y, con ayuda del látigo, sube al balcón que



hay sobre ti. Coge el **máximo PS**, y ve al otro extremo de la habitación. Tras el pasillo, nuevamente, te atacarán varios esqueletos y fantasmas. Coge los 400$, sigue al sur y realiza la misma operación que en la sala anterior.
Continúa por la puerta del sur y mata a los Lobos Tenebrosos y Zombis antes de seguir al oeste. Al final del pasillo encontrarás la puerta donde usar la llave Tigre Blanco, y en su interior encontrarás el **Broche de Corazón**. Regresa a la habitación donde estaban los canes, y entra por la puerta del sur. Al salir del pasillo entrarás en una sala repleta de Guerreros Astrales y un Señor Blindado. Continúa al sur y sube por las escaleras.
Recorre el pasillo y entrarás en una nueva sala de pinchos. Ponte en la marca blanca que hay a la derecha de León y usa el látigo para llegar al saliente de la pared. En el lado izquierdo hay un **máximo PM** y en el derecho una puerta que te conduce hasta la reliquia **Espada de Lucifer**. Evita los pinchos, sal por la puerta del otro lado, y elimina los enemigos de la habitación. Sal al pasillo y entra en la primera habitación a tu izquierda.



La oscuridad no deja ver con mucha claridad por donde pasar, aunque se intuye fácilmente. Salta, una a una, por las baldosas que puedes ver mínimamente y coge el **Timbre de Aviso** que se esconde tras la puerta. Vuelve hasta el principio de la habitación y observa el lado derecho. Esta vez tendrás que saltar a ciegas hacia delante. Haz un salto normal, después un doble salto y por último otro doble salto hacia tu derecha. En esa habitación encontrarás el **Brisingamen**. Vuelve al pasillo y sigue hacia el este para eliminar unos cuantos Buckbairds y un Señor del Hacha. En el próximo pasillo podrás grabar partida entrando por la puerta de la izquierda. Después, continúa al norte esquivando el láser de color rojo y entra por la puerta. Coge el **máximo PS**, y salta al piso inferior donde te esperan un Cíclope y un Ogro Rojo. Si tienes el hacha como arma secundaria no hace falta ni que te acerques a ellos. Tras eliminarlos entra por la puerta del sur, coge el **mapa 5**, y prepárate para el siguiente enemigo final. Entra en la siguiente sala y utiliza la Timbre de Aviso en el centro de ésta.





Súcubo

Este "impresionante" enemigo es muy fácil de eliminar, incluso sin esquivar ni un solo golpe. Intenta no tocar las rosas que salen del suelo ya que son venenosas.
La Súcubo es bastante rápida aunque nada que no puedas solventar. Acércate a ella cubriéndote de todos sus golpes y utiliza el látigo de fuego continuamente hasta derrotarla.

Coge la **Esfera Amarilla** y ve a hablar con Rinaldo antes de volver al castillo. Regresa al Oscuro Palacio de las Cascadas y baja a la planta baja utilizando el transporte rápido. Recuerda que estaba entrando por una puerta en forma de calavera, al este del mapa. Dirígete a la puerta en la que

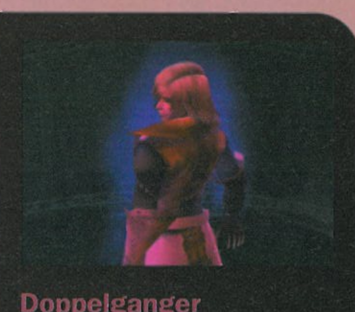


necesitabas la llave Tortuga Negra y utilízala para conseguir el **Draupnir**. Sal de esta zona y ve al hall principal del castillo, donde podrás entrar por la puerta situada en lo alto de la escalinata.

PÁGODA DE LA LUNA EMPAÑADA

Tras el largísimo y revelador video, vuelve a entrar en este zona, aunque esta vez, gracias al látigo Matavampiros que has conseguido, Walter lo va a tener crudo. Sube las escaleras, y atraviesa la siguiente habitación (donde puedes elegir entre todas las subarmas). Sigue tras las verjas, pasa el puente esquivando los rayos, mata a los dos Espartacos y abre la puerta.





Doppelganger

Era de suponer, tu querida copia hace acto de presencia de nuevo, y ha mejorado bastante su forma física. De todas maneras no está preparado para soportar tu potentísimo nuvo látigo en sus carnes. Utiliza el Paso Veloz para esquivar sus golpes y utiliza el látigo con los combos más potentes que tengas.
El combate será coser y cantar.

Después de coger el **máximo PS** sigue al norte, elimina las Espadas del Caos y la Gaap y entra en la siguiente sala. Dos esqueletos negros, llamados Fantasmas, te darán problemas. Esquiva y ataca constantemente para deshacerte de ellos. Sigue por la puerta de arriba. Ahora, ve hacia la puerta oeste saltando los rayos rojos, pero pisando las baldosas grises solamente. En la habitación contigua encontrarás seis esqueletos Esqueletos Espejo, pero sólo el que huye es el verdadero, los demás son copias. Acaba con él y abre la puerta oeste y coge el **máximo PM**. Después, entra en la habitación sur y coge el **máximo corazones.**



Retrocede y continúa hacia el este saltando de nuevo el primer rayo rojo que veas, y utilizando el Paso de Lobo para esquivar el segundo. Sube las escaleras situadas al final del pasillo y continúa hacia el oeste. Baja las escaleras, atraviesa el pasillo matando a los dos Ogros Rojos y abre la puerta oeste, situada en la siguiente sala. Después de grabar la partida retrocede hasta la habitación en la que has bajado las escaleras y enciende las seis antorchas que hay. Tienes 20 segundos para encenderlas todas y abrir la puerta oeste. Atraviesa el pasillo, destruye al Fantasma y a los Siembramuertes y continúa por la siguiente puerta.



Recorre el largo pasillo deshaciéndote de los Ogros Rojos y los Dullahans. Al abrir la siguiente puerta entrarás en una sala de forma arqueada. Todas las habitaciones que la siguen tienen la misma forma y están dispuestas formando un círculo. Atraviesa la puerta este y recorre las siguientes cuatro estancias eliminando a los enemigos que te encuentras. En esta última, entra por la primera puerta que veas a tu izquierda.
Como pasaba en una habitación



anterior, perece que las antorchas se han "fundido". Salta sobre todas las plataformas que veas hasta el final para obtener un **máximo PS**. Después, salta hacia el oeste desde la quinta plataforma, después otra vez al oeste, luego al norte y por último al este, para acceder a la habitación que oculta la **Joya Desbloqueo**, imprescindible para abrir las puertas de la prisión.



Sal de la habitación oscura y continúa por las habitaciones circulares hasta llegar a la primera de todas. Ahora, retrocede hasta la sala donde están las escaleras para ir al piso inferior, (pero no bajes) y entra por la puerta del este. Mata a los Caballeros Lagarto y al Fantasma. Y continúa al sur, a través de un larguísimo pasillo hasta llegar a una nueva sala arqueada. Esta zona es igual que la que acabas de hacer, o sea que avanza cuatro salas, entra en la siguiente habitación de tu izquierda y recorre el pasillo para conseguir el **"VI" tallado** en la habitación siguiente. Retrocede, sigue avanzando por las habitaciones circulares y cuando acabes de revisarlas todas, vuelve a la habitación de grabado. En esta gran sala te queda otra habitación por revisar, la del este. Al entrar utiliza el **"VI" tallado** en la mesa y acciona la palanca. Ahora el "VI" se ha convertido en el **"IV" tallado**. Regresa a la sala donde lo has cogido y utilízalo en la pared para abrir la puerta de enfrente en la que conseguirás la llave del trono, **Cresta del Dragón**. Ahora avanza por la zona central del mapa hacia el sur, donde te estará esperando Walter.





Walter

Otro vampiro más, pero mucho más peligroso que Joachim. Para conseguir matarlo esquiva sus ataques y realiza un combo después. Retírate rápido y vuelve a hacer lo mismo. Cubrirte no te servirá de mucho y lo más útil será usar el Paso Veloz y correr todo lo que puedas.
Sus ataques son muy variados y casi todos son letales de necesidad, pero tiene dos especialmente peligrosos. El primero lo hace envolviéndose en una masa roja, momento en el que tienes que correr hasta el otro lado de la habitación para evitar la honda expansiva. A parte, las fuentes de energía emergentes, de color azul, también pueden ponerte en aprietos si no las esquivas con eficacia.



La Muerte

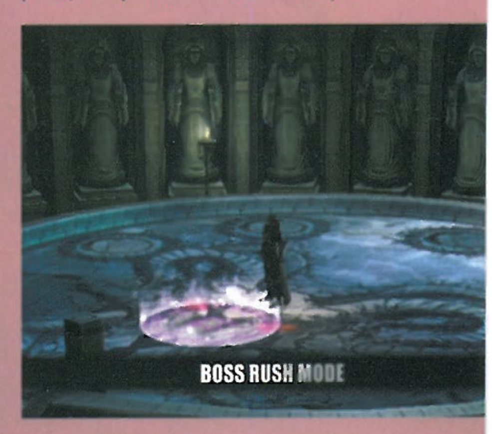
Cuando Walter esté acabado, la propia muerte tomará el relevo del combate.
Al principio solo te lanzará su guadaña y varias calaveras explosivas, pero cuando le hayas restado suficiente vida, empezará con su golpe definitivo. Dos rayos que caen del cielo impactarán, uno después del otro, contra el suelo provocando una honda expansiva. En cuanto veas que va a utilizar estos rayos, corre para que no te caigan en la cabeza y después salta la honda. Este enemigo también se desplaza de un sitio a otro con mucha rapidez, como si se teletransportara. Puedes usar el Paso de Lobo para acercarte más rápido y poder encadenar combos más largos hasta que vuelva a cambiar de posición.

Al final de los créditos podrás grabar la partida habiendo completado la Págoda de la Luna Empañada, pero todavía te quedará un lugar que visitar, aunque sea totalmente voluntario.
Con la Joya Desbloqueo en tu poder, dirígete a la sala por donde te tele transportas a las demás zonas del castillo, y entra por la puerta de la izquierda. Baja las escaleras de caracol y entra en la siguiente puerta que veas a tu izquierda. Después de grabar la partida, ya puedes continuar por la puerta de la derecha para combatir al último enemigo final del juego, conseguir la **Esfera Negra**, y de paso, completar el 100% del mapa.



El Olvidado (opcional)

Este combate es el más largo que has disputado en todo el juego, ya que consta de 3 partes. De igual modo, tendrás que tener una buena cantidad de suero y pociones.
1ª Parte: Utilizando el látigo de hielo, golpea sus órganos internos con los combos más potentes que poseas. De vez en cuando soltará una "catarata" de sangre infectada que te envenenará si te toca.
A parte del enemigo propiamente dicho, un gran número de gusanos te atacarán constantemente provocándote maldición, e impidiéndote realizar combos. Utiliza poción inversa para revocar sus efectos.
2ª Parte: Ahora tendrás que golpearle en la mano, cuando esté en tu alcance.
Cuando mantenga la mano sostenida en el aire, tienes que saber que dará un golpe en la plataforma donde está, pero procura que no te dé. También realizará barridos con el brazo, tienes que saltar por encima para esquivarlos, y dejará caer sangre envenenada.
3ª Parte: Esta última parte es la más sencilla y la más peligrosa de todas. Tan solo hará dos cosas, lanzará rocas en la plataforma, momento que tienes que aprovechar para atacarle, y escupirá un potentísimo rayo que te restará más de la mitad de la vida. La única forma que tienes para esquivar dicho rayo es situarte tras las rocas que ha lanzado anteriormente.



Secretos y Extras

JOACHIM: Para jugar con Joachim tienes que pasarte el juego, y empezar una nueva partida introduciendo como nombre @JOACHIM

PUMPKIN: Para jugar con Pumpkin tienes que pasarte el juego con Joachim, y empezar una partida nueva introduciendo como nombre @PUMPKIN

MODO CRAZY: Para acceder a un modo de dificultad superior tienes que pasarte el juego, y empezar una nueva partida introduciendo como nombre @CRAZY

TODAS LAS HABILIDADES: Si te pasas el juego una vez y empiezas una nueva partida introduciendo como nombre @LLSKILL, dispondrás de todos los movimientos de Leon desde el principio.

MODO BOSS RUSH: Después de matar a todos los enemigos finales del juego, en la sala de los tele transportes aparecerá uno nuevo, a través del cual accederás a un modo en el que tienes que eliminar a todos ellos de forma consecutiva.

MÁS RELIQUIAS: Para conseguir los 2 Relics que te faltan tan solo hace falta tener mucha paciencia ya que son los objetos que dejan caer, muy de vez en cuando, los Fantasmas y los Esqueletos Espejo.

100% COMPLETO: Para conseguir que el marcador llegue al 100% tienes que visitar todas las habitaciones del castillo.

Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Victimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La pirateria atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un período de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuito impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La pirateria de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com

SE ORIGINAL NO PIRATEES

Más de lo mismo

Nightshade

Con el dulce regusto de *Shinobi* aún en la boca, Sega ha lanzado la segunda parte de este título que es prácticamente un hermano gemelo del primero

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Sega WOW**
Editor **Sega**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **Por determinar**

Una de las cosas más molestas que pueden ocurrir en esto de los videojuegos es encontrarte secuelas casi idénticas a su predecesor. Ése es el caso de *Nightshade*, una auténtica fotocopia del primer título del que aprovecha absolutamente hasta la última gota: mismo motor gráfico, mismo sistema de juego y una historia que sigue a la vivida en *Shinobi*, aunque es mucho más simplona si cabe.

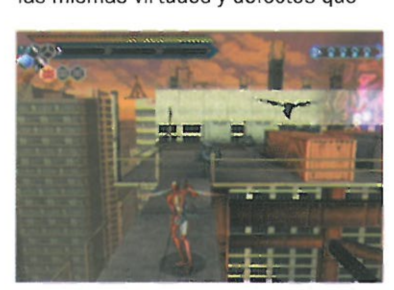
Como diferencias destacables, encontramos únicamente el previsible cambio en los enemigos y que al protagonista que controlaremos le han salido unas curvas de campeonato y su nombre ahora es Hibana. No, no es que Hotsuma haya cambiado de sexo: es que ahora el *prota* es una escultural fémina.

El apartado gráfico sigue sufriendo las mismas virtudes y defectos que en la anterior entrega: es muy fluido pero el modelado de los personajes y enemigos es muy sencillo, al igual que ocurre con las texturas que tienen menos resolución que una foto de tres píxeles. Se ha incluido en esta ocasión unas pequeñas mejoras en el manejo de la cámara, que permite irla centrando para tener una visión más personalizada de los escenarios.

Respecto a la jugabilidad, también es más de lo mismo. Es más sencillo que su precuela, lo cual es de agradecer porque llegaba en ocasiones a exasperar (preguntadle a Kain, que tuvo serios problemas de convivencia con una abeja que no era precisamente pariente de Maya), pero cada fase, pese a ser algo lineales, ofrece un nuevo reto al jugador. El control de *Nightshade* sigue siendo perfecto, sin duda su mayor virtud.

Este juego es más sencillo que su precuela, lo cual es de agradecer porque llegaba a desesperar

Lástima que sea clavadito al primero, porque con más novedades y mejoras podría ser un juego muy destacado en lugar de ser un juego simplemente recomendable.



¡No Hibana, no saltes, te aseguramos que Sega Wow te hará otro juego que no parezca un clon de *Shinobi*!

- **Jugabilidad clásica y asequible**
- **Un nivel gráfico mejorable**
- **¡Es casi idéntico a *Shinobi*!**

AMBIENTACIÓN Las escenas de vídeo consiguen ponernos en situación.	7
GRÁFICOS Modelados y texturas de lo más simple que aseguran una buena fluidez.	7
JUGABILIDAD Mucho menos difícil que *Shinobi* (menos mal) aunque conserva su gran control.	8
DURACIÓN Tan cortito como su predecesor, pero los modos adiciones alargan su vida.	7
VIDILLA Si lo terminas, el úncio aliciente es probarlo en otro modo de dificultad.	7

Como *Shinobi*: muy jugable, aunque lineal y con un apartado gráfico modesto. **7,5**

! Te gustará si te gustan... ***Shinobi* y *Z.O.E.***



"Oigh, con lo mala que es esta luz para el cutis y yo aquí arriba de misioncita, jopeta..."

Parecidos razonables





La mejor forma de ver como se han "inspirado" totalmente en *Shinobi* es comparar, por ejemplo, a los dos protagonistas en acción. ¡Si hasta la bufanda de la primera entrega aparece en la segunda como el halo que deja nuestra protagonista cuando corre! Además fijaos que el nivel gráfico en ambas pantallas está prácticamente a la par. Menos mal que es muy jugable, porque si no...







► EL ARGUMENTO NOS SITÚA UNOS MESES DESPUÉS DEL FINAL DE *SHINOBI*, con la ciudad de Tokyo repleta de bichos con muchas ganas de bronca. Gracias a unas escenas introductorias de muy buena calidad, podremos seguir la trama de esta segunda entrega que, como en la primera, sirve de excusa para enfrentarnos a hordas de enemigos con ganas de hacernos la manicura con una broca del doce.

TOP PLANET

Agua (roja) que no has de beber...

Forbidden Siren

Este título de Sony ha conseguido lo que ningún otro survival desde el lejano Silent Hill: remover los anquilosados cimientos del género para traer un soplo de aire fresco

Plataforma **PS2**
Género **Survival horror**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Sony**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**

Reconozcámoslo de entrada: hasta la llegada de este título, el género terrorífico estaba perdiendo más fuelle que los chistes de los humoristas del *Un, Dos, Tres*. Sagas como *Silent Hill*, *Resident Evil* o incluso la reciente serie *Project Zero* dan fuertes muestras de desgaste en sus fórmulas, limitándose a dar vueltas y más vueltas a su propia mitología sin demasiado nuevo que decir. En cambio, *Forbidden Siren* llega como un auténtico huracán, echando abajo convenciones y lugares comunes para, respetando los elementos más característicos del *survival horror*, llegar a la raíz del auténtico terror, ofreciéndonos la experiencia más cercana a un film de horror interactivo que ha aparecido hasta ahora en nuestra PlayStation 2.

Es la experiencia más cercana a un film de horror interactivo aparecida en nuestra PS2



Y es que, en lugar de ponernos en la piel de unos protagonistas con los bolsillos llenos con un arsenal de armas que sería la envidia de George Bush y compañía, este juego nos da el control de personas normales y corrientes, asustadas y confusas en la niebla que cubre el pueblecito costero de Hanyuda, y que apenas cuentan con algún objeto contundente con el que defenderse de los zombis inmortales que pueblan la zona. Vamos, que en lugar de abrirnos paso a tiros como en un *shooter* cualquiera, deberemos movernos sigilosamente, utilizando nuestro poder para "sintonizar" la visión de los enemigos y poder evitarlos cuidadosamente a lo Solid Snake.

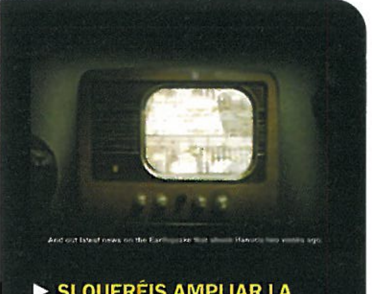
Una mecánica que seguramente descolocará a un sector de los fans del género, acostumbrados a defenderse a plomo limpio y a curar sus heridas a base de hierbas y cápsulas, cuando en *Forbidden Siren* nos encontramos casi totalmente desprotegidos, teniendo que sufrir una sensación de amenaza constante que prácticamente no nos deja ni un segundo de respiro. Estresante, sin lugar a dudas, pero también una de las experiencias jugables más escalofriantes que hemos "disfrutado" en nuestra PS2.

El sonido del silencio

A ello contribuye, por supuesto, la magnífica ambientación del juego, que usa tópicos del género como la abundancia de la niebla, una oscuridad casi impenetrable y la luz de unas linternas no muy potentes para unirlos con un magnífico uso del sonido... o deberíamos decir de la ausencia de sonido. De forma parecida a la saga *Silent Hill*, en este *Forbidden Siren* estamos rodeados de un hondo silencio que sólo rompen los inquietantes sonidos que profieren los zombis, que aún resultarán más terroríficos cuando "sintonicemos" sus ojos (especialmente si entonces



Estos domingueros siempre igual: fijaos qué humareda ha formado para hacerse una salchicha.

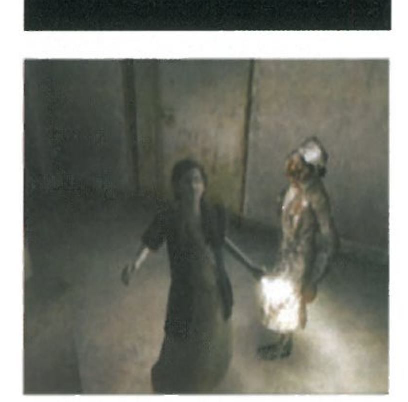


► **SI QUERÉIS AMPLIAR LA INFORMACIÓN SOBRE LA HISTORIA Y LOS PERSONAJES** de *Forbidden Siren* que figura en el juego, no os perdáis su web oficial, *www.forbiddensiren.com*. Podéis encontraros con algunos spoilers no deseados pero, aunque sólo sea por el magnífico trabajo realizado por sus programadores la experiencia vale la pena... ¡y mucho!





Gracias a este juego, ya podemos decir que nos reímos de forma profunda... y es que ya tenemos una Risa Onda.







► EN *FORBIDDEN SIREN* SUS DESARROLLADORES HAN QUERIDO ENFRENTARNOS a un nuevo tipo de zombis: los *shibito*. No sólo son mucho más inteligentes y rápidos, sino que además al ser inmortales sólo podemos dejarles "inconscientes" durante un corto periodo de tiempo. Además, os aseguramos que sus extraños susurros os pondrán la piel de gallina...





vemos que se acercan peligrosamente a nosotros).

A la hora de mostrar los inquietantes entornos de Hanyuda, el nivel técnico de juego cumple pero sin llegar al increíble nivel que han conseguido otros expertos del género como Konami. El uso de texturas de vídeo para las caras de los personajes es sorprendente y atractivo, dándoles un realismo un tanto extraño que curiosamente aumenta la sensación de incomodidad del juego... pero, en cambio, los modelados en general no resultan especialmente brillantes. De hecho, encontraremos algunos problemas de *clipping*, especialmente cuando miremos por los ojos de los enemigos (eso de que vean el interior de sus polígonos no deja de tener un punto surrealista).

Sin embargo, todos los posibles problemas técnicos de *Forbidden Siren* quedan absolutamente relativizados en cuanto uno se adentra en su terrorífico mundo, que a pesar de la sensación de incomodidad acabará enganchándonos por la posibilidad de ir descubriendo fase a fase y personaje a personaje los horribles acontecimientos que generaron la maldición de los habitantes de Hanyuda. Unos hechos llenos de un nihilismo y una tristeza totalmente entroncados con la literatura de horror, y con más bien poco que ver con el habitual espíritu un tanto *hollywoodiense* del género (con la excepción, claro está, del magnífico *Silent Hill 2*).

Estaremos rodeados de un hondo silencio sólo roto por los inquietantes sonidos de los zombis





- **Innovador y apasionante**
- **Ambientación terrorífica**
- **Algunos defectos gráficos**
- **Que no te guste el terror**

AMBIENTACIÓN El aterrador uso del sonido y el efecto de niebla consiguen transmitir angustia.	9,5
GRÁFICOS Lo más flojo del juego, aunque reflejan perfectamente el terror de la historia.	8
JUGABILIDAD Toda una nueva referencia, pese a su dificultad y a pequeños fallos de control.	9
DURACIÓN Su dificultad y los dobles objetivos en las misiones lo hacen bastante largo.	9
VIDILLA Ningún fan del terror podrá resistirse a los escalofríos que provoca este juego.	9,5

Un nuevo clásico del *survival horror* que ahonda en nuestros miedos más atávicos.



9

! Te gustará si te gustan... ***Silent Hill*** y ***Project Zero***

La evolución de un género

Desde el anciano *Alone in the Dark*, el género del *survival horror* ha ido cambiando y evolucionando hasta el nuevo giro que supone *Forbidden Siren*...



Alone in the Dark

Partiendo de las novelas del mítico H.P. Lovecraft, Infogrames revolucionó el género de la aventura aportándole unos primitivos gráficos tridimensionales, grandes dosis de terror y algunos puzzles un tanto complicados, creando el embrión del *survival horror*.



Resident Evil

Fue este irrepetible juego de Capcom el que estableció los cánones clásicos del género, partiendo de un concepto del terror basado en los sustos y algo de *gore*, en definitiva con un aire de serie B muy al gusto de su productor, Shinji Mikami.



Silent Hill

Respetando las líneas maestras de *Resident Evil*, Konami supo distanciarse introduciendo un tipo de horror mucho más psicológico, con una ambientación incómoda y opresiva, además de una historia realmente escalofriante (aunque con un final más bien incomprensible).



Forbidden Siren

Narración fragmentada, varios protagonistas, necesidad de sigilo por encima del uso de las armas... y sobre todo mucho, muchísimo más terror que en ninguno de sus predecesores. Este nueva joya del *survival horror* es ya una futura referencia para el género, sin duda.







"Pero Desi, ¿qué haces aquí? ¡Llevamos buscándote desde que repusieron *Verano Azul*!"

Seré tu amante vampiro

Castlevania

Cuando una saga es muy longeva (y ésta es la más longeva que hay) lo difícil es adaptarla a una nueva generación de consolas sin que pierda su esencia. Konami lo ha conseguido en parte...

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**

El traslado de las dos a las tres dimensiones siempre supone un riesgo, pero aún lo es más cuando dicho cambio supone una cambio de género; y en *Castlevania* encontramos muchas menos plataformas que en otros episodios de la saga y mucha más aventura, algo que seguramente molestará a los *castlevanianos* de siempre, pero que es una clara ventaja para el juego.

Castlevania nos presenta un gran castillo (el auténtico enemigo del juego) en el que cada sala puede contener una nueva sorpresa: hordas de enemigos, una entrada a alguna sala secreta, puzzles y plataformas se suceden para crear un juego con un ritmo prodigioso que rara vez cansa al jugador. Bueno, excepto porque la dificultad se va volviendo más endiablada a cada paso que se da... pero si no fuera así no sería un *Castlevania*. Pero a esta sensación de caja de bombones continúa (por aquello de que nunca sabes lo que te vas a encontrar) se añade que la exploración propia de la saga se ha mantenido en este juego: pese a que el castillo está dividido en cinco zonas, cada una con su jefe final, éste es un único gran mapeado en el que deberemos encontrar llaves, activar interruptores y resolver puzzles que nos permitan desbloquear nuevas áreas. Por desgracia se echa en falta una mayor presencia de la historia, que hace acto de presencia con muy poca asiduidad hasta el impresionante giro final de la trama.

El castillo es un único mapeado dividido en cinco zonas donde deberemos resolver puzzles para avanzar

Pies, para qué os quiero

Por aquello de que deberemos recorrer la misma sala muchas veces, los desarrolladores han tomado la polémica decisión de dejarnos salir de las salas sin haber acabado con todos los monstruos que allí se encuentren. De hecho, sólo se nos obligará a limpiar unas salas muy determinadas la primera vez que pasemos por ellas. Lo



Leon Belmont será caballero, pero no desentonaría en un anuncio de champú para el pelo.

Dos estancias tiene mi castillo

El castillo del vampiro cuenta con dos tipos de habitaciones muy diferenciadas:





Salas

Son las estancias en las que pasa prácticamente todo: en ellas están los puzzles, en ellas se celebran los combates contra los monstruosos enemigos finales y en general casi todas las batallas del juego. La gracia es que cuando entras en una nunca sabes lo que te vas a encontrar.

Pasillos

Como su propio nombre indica están allí para "pasar" (otro gracioso juego de palabras marca *PlanetStation*, no intentéis hacerlo en casa...). Los pasillos se repiten hasta la saciedad en cada zona y salvo algún enemigo que haya por allí suelto, no suelen contener nada interesante.







Lo terrible de este enemigo no es su maza, sino que no se muere por mucho que le ataques.

que a priori puede parecer un fallo no lo resulta tanto si tenemos en cuenta que el juego es demasiado difícil y los ítems curativos no abundan, de manera que deberemos pasar de largo algunos combates para llegar en forma a los *final bosses*

Es una lástima que Konami no haya cuidado más la parte técnica del juego, porque podríamos ante un título magistral. El problema no son tanto los personajes, que tienen un modelado y unas animaciones decentes, como del castillo en sí. Y es que los diferentes escenarios muestran una alarmante falta de detalle y una abundante niebla en muchas zonas. Pero sin duda el peor fallo del juego es que la cámara es absolutamente inamovible y muestra la acción siempre desde el mismo punto... pero es que hay veces en las que nos acercamos tanto al punto de vista que casi le podemos ver la raya del peinado a Leon... pero no vemos a los enemigos. Desgraciadamente, estos detallitos son los que separan a un buen título como este *Castlevania* de un título realmente inolvidable.

Es una lástima que Konami no haya cuidado un poco más la parte técnica de este título



► **POCAS VECES LA INCLUSIÓN DE UN MAPA HABÍA SIDO TAN IMPORTANTE EN UN VIDEOJUEGO.** Habrá que mirar continuamente al plano del castillo porque algunos corredores son francamente iguales, así que perderse es muy sencillo.



- Cada sala es un desafío
- Dificultad de la de antes...
- ...que desbordará a más de uno
- Una historia previsible

AMBIENTACIÓN El castillo está perfectamente recreado, aunque las músicas desubican.	8
GRÁFICOS Una compañía como Konami puede hacer mucho, pero que mucho más.	7
JUGABILIDAD Si se pudiera controlar la cámara, a nivel jugable este título sería un 10.	8,5
DURACIÓN Como acostumbra a pasar en la saga, el juego no dura demasiado.	7
VIDILLA El mayor valor de *replay* con que cuenta este juego es su divertida mecánica.	8

Impagable como revisión, pero le falta calidad para ser una obra maestra. **8,5**

! Te gustará si te gustan... ***Devil May Cry*** y ***Rygar: The Legendary Adventures***

La familia del vampiro

Pues en el juego habrá un solo vampiro, pero hay que ver la prisa que se ha dado en crearse un ejército de lacayos que le hagan el trabajo sucio. Como es imposible hablaros uno por uno de todos los enemigos del juego (más que nada porque necesitaríamos toda la revista y algunas páginas de la que viene) los hemos dividido en cinco grandes grupos:



Golems

Un Golem se caracteriza por dos cosas: estar hecho de un material inanimado que normalmente debería quedarse en el suelo en lugar de pasearse por ahí (como por ejemplo de roca o de metal); y por otro lado el ser grandes como edificios. Resumiendo, que sus ataques hacen mucha pupita.



Zombis

Desde los primeros títulos aparecidos en MSX, los muertos vivientes se han contado entre los enemigos de la *saga Castlevania* (sí, sí, una década antes del primer *Resident Evil*). En este episodio se lleva la palma un tipo de zombis que nos ataca regurgitando y creando un charco de vómitos a su alrededor...



Esqueletos

Otro clásico de la saga, sólo que ahora los esqueletos serán de lo más variados. Encontraremos desde los típicos esqueletos endebles que sólo nos durarán dos asaltos hasta esqueletos mucho más grandes, protegidos por armaduras y armados con espadas casi más grandes que ellos mismos.



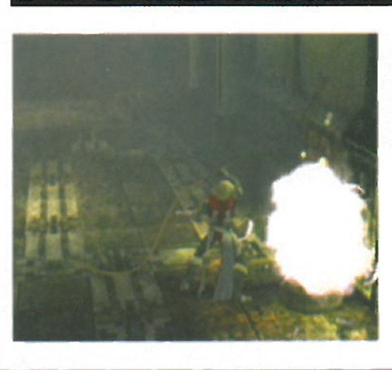
Espectros

Los fantasmas y almas en pena de todo tipo se cuentan entre los enemigos más temibles de *Castlevania*, básicamente porque según el tipo que sean cuentan con poderes extraordinarios como volar, moverse a gran velocidad o incluso teletransportarse para aparecer a nuestra espalda.



"Raritos"

Este tipo de enemigo acostumbra a aparecer en áreas "de paso" como serían los pasillos, y se caracterizan por ser francamente surrealistas. Por ejemplo, nos atacarán unos hombres pulga que se mueven a saltos, o las favoritas de la Redacción, espadas voladoras con cara y todo.





La familia es lo primero

Mafia

Tras su paso por los compatibles, llega este título que, imitando el sistema de juego de *GTA*, nos mete en la piel de un taxista que acaba cambiando de empleo para convertirte en un asalariado de la "Cosa Nostra"



Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Illusion Softworks**
Editor **Gathering/Take 2**
Distribuidor **Virgin Play**
Precio **64,95 euros**

Imagina que te llamas Tommy, que vives en 1930 en la ciudad norteamericana de Lost Heaven (evidentemente ficticia) y eres un taxista (vamos, como El Fary en sus años mozos). ¿Qué harías si suben en tu taxi tres mafiosos que están escapando de unos tipos con muy mala leche y que tras ayudarlos te ofrecen entrar a formar parte del clan mafioso de Don Salieri? No, cantarles *Torito Guapo* no sería una buena idea (las autoridades sanitarias advierten que los tiros en la nuca no son buenos para la salud), mejor dices que sí y consigues un trabajo peligroso pero muy bien pagado.

Así empieza *Mafia*, un juego que posiblemente más de uno haya probado en su versión PC aparecida hace un año y medio. Su sistema de juego bebe del eternamente explotado *GTA*, es decir, consiste en una amplia variedad de misiones, hilvanadas por una trama argumental, que llevaremos a cabo en una ciudad por la que nos podemos mover a pie o en coche.

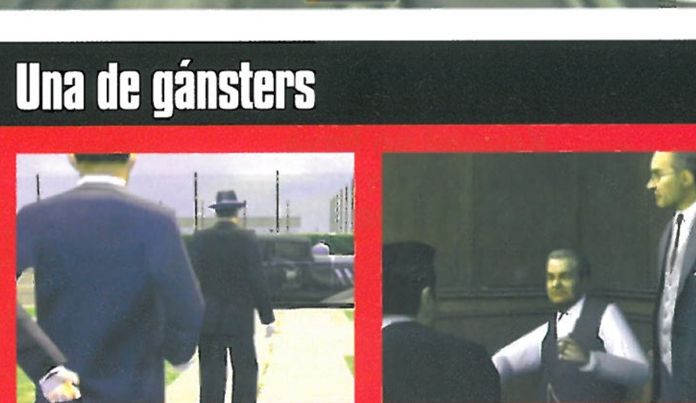
Su sistema de juego bebe de *GTA*, es decir, consiste en una amplia variedad de misiones

El apartado gráfico tiene dos vertientes: una positiva por el gran trabajo realizado con los más de 50 personajes principales, gracias a la captura de movimientos y a un esmerado trabajo en las expresiones faciales, y otra negativa provocada por el terrible *pop-up*, una baja tasa de refresco (animación brusca) y en algunos momentos una mala gestión de la colisión de polígonos (*clipping*) que hace que los personajes atraviesen las cosas como un cuchillo caliente a una barra de mantequilla.

Tiros, coches y mafiosos

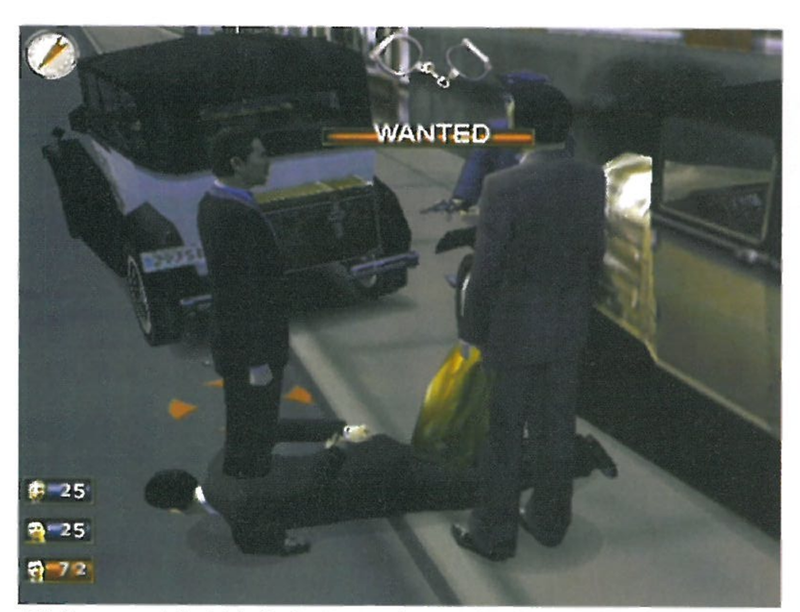
El modo Historia se desarrolla en 20 misiones con sus correspondientes submisiones, todas ellas muy bien diseñadas y conjuntadas con el argumento. El control de los coches durante la conducción sigue la tónica de su

Una de gánsters



Mafia cuenta con un excelente guión que nos explica, como si de una película se tratara, los años de trabajo para una organización mafiosa de nuestro protagonista Tommy. Gracias a un buen modelado de las caras que permite disfrutar de personajes con mucha expresividad y personalidad, y al gran trabajo de dirección de fotografía, que mueve la cámara con soltura cinematográfica, la trama entra rápidamente por los ojos y nos mete de lleno en la vida de un mafioso que tras muchos años de servicio decide aparcar su pasado y contar su experiencia a modo de historia.





¡Este tipo es un psicópata! ¡Acaba de atravesar al protagonista de un zapatazo!

"hermano" *GTA*, es decir sencillez y un mínimo de realismo al más puro estilo *arcade*. En las fases de a pie podremos utilizar hasta 12 armas diferentes (metralleta Thompson incluida). El problema es que el control en este modo de juego es bastante mediocre debido a su brusquedad, aunque después de jugar un buen rato te acabas acostumbrando.

Además del modo historia existen un par de divertidos modos que sacan partido de los coches

Además del modo Historia, que forma el núcleo central del juego, existen un par de divertidos modos extra que sacan partido al enorme abanico de modelos de coche de época (más de 60) que iremos desbloqueando según vayamos superando las misiones del modo Historia. Encontramos la modalidad Carrera, que nos permite competir con otros vehículos por diferentes circuitos, o un modo para pasear libremente por diferentes partes de la ciudad, ganando dinero como taxista o matando gángsters. Ambos ponen la guinda final a un juego que ha recibido excelentes críticas en su versión de ordenador y que ahora, por fin, podremos disfrutar en nuestra estimada consola.



Abajo podéis ver la reacción de Tommy después de ver entrar en el edificio a Gillian con un ataque de ácido estomacal.



- Magnífica ambientación
- Variedad y profundidad de misiones
- Los modos adicionales dan juego
- Sus numerosos defectos técnicos

AMBIENTACIÓN Colosal. Permite meternos de lleno en una película de gángsters.	9
GRÁFICOS Buen modelado de personajes y vehículos, aunque tiene algunos fallos.	7,5
JUGABILIDAD Altamente adictivo, gracias a la grandísima variedad de misiones.	8,5
DURACIÓN La justa y necesaria. No es un juego muy largo y es algo lineal, aunque defrauda.	7
VIDILLA Aparte del modo Historia, puedes aprovechar los demás para no guardar el juego.	8

Soberbia trama, muy ameno y variado, pero peca por sus defectos en el apartado técnico. **8,5**



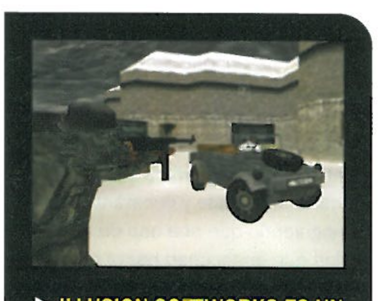
Te gustará si te gustan... ***True Crime: Streets of L.A.*** y ***GTA Vice City***

Variedad para no aburrirse





Otro acierto en el diseño de la jugabilidad de este título es la enorme variedad en el tipo de misiones y acciones a realizar. Moverse por la ciudad con diferentes vehículos siguiendo las normas de circulación para no ser descubierto por la policía, asesinatos selectivos, persecuciones a pie y en coche, sabotajes, tiroteos contra bandas enemigas, escolta de personajes de nuestra organización, huidas a pie o en coche para escapar de la policía o de los miembros de otras organizaciones delictivas, carreras de coches en circuito... Un amplio abanico que permite disfrutar de un juego ameno y variado.



► ILLUSION SOFTWORKS ES UN CASI DESCONOCIDO GRUPO DE DESARROLLO AFINCADO en la República Checa, un país que no acostumbra a tener fama internacional por sus trabajos videojueguiles (vamos, como España con el permiso de Pyro Studios). Este equipo ha creado entre otros la saga *Hidden & Dangerous*, y la conversión de *Mafia* es su primer trabajo para PS2.



Lo mejor de ser un mafioso es que te enseñan a "abrir" coches y la gente tiende a ponerse nerviosa cuando te ve.





"Buenas, vengo de parte de *Planet*, ¿me pone un whisky?" "Espere... ¿Hola? ¿Policía?"

TOP PLANET

Con licencia para encantar

James Bond 007: Todo o Nada

Con este *Todo o Nada*, los chicos de EA han llevado a un nuevo nivel la licencia de James Bond, consiguiendo una superproducción sin nada que envidiar a los films

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Electronic Arts**
Editor **Electronic Arts**
Distribuidor **Electronic Arts**
Precio **63,95 euros**

Si hasta ahora los acercamientos videojueguiles al mítico personaje de Ian Fleming conseguían transmitirnos más o menos el espíritu de sus películas, con este juego sus desarrolladores han realizado lo que podríamos calificar como la primera película interactiva del personaje. Y es que *Todo o Nada* es puro Bond, no sólo porque todas sus féminas parecen directamente sacadas de un catálogo de lencería (vale, menos Judi Dench, pero la mujer no se conserva mal), sino sobre todo por la increíble espectacularidad de sus escenas más destacadas.

Podríamos calificar a *Todo o Nada* como la primera película interactiva del personaje

Es difícil no quedarse con la boca abierta con secuencias como el descenso en *rappel* (nos referimos al deporte, no a ese tipo al que le gusta llevar las gafas al revés y túnicas a lo King Africa) por la pared de una base militar en plena destrucción, el salto al vacío por un acantilado para rescatar a la protagonista femenina o la huida en un tanque con una jugabilidad de *shooter* a lo *Time Crisis*... Aunque, sin lugar a dudas, las fases que se llevan la palma son las automovilísticas (y motorísticas) que han realizado los autores de la saga *Need for Speed*, que son de lo más divertido y trepidante que ha pasado por nuestra PlayStation 2.

Es precisamente esa diversidad jugable lo que imprime a *Todo o Nada* un ritmo imparable y constante, consiguiendo que sea uno de esos títulos que enganchan hasta el punto de ser capaz de comer con los pies con tal de no separar las manos del mando. Lo único que impide que ese fluir narrativo sea perfecto es una curva de dificultad con demasiados altos y bajos, que hace que algunas fases sean cortas y superables con una mano atada a la espalda, mientras que otras son bastante largas y consiguen que acabemos desesperados... aunque no son ni mucho menos imposibles.



"¡Vale, a ver, Crazy Spify, sal con las manos en alto y tira los diez cigarrillos que llevas en la boca ahora mismo!"

Un Bond con mucho sentido

Donde esa dificultad precisamente se va de madre con más facilidad es en las fases en tercera persona a lo *Headhunter*, por un lado porque los chicos de EA han conseguido desarrollar una IA para los enemigos que deja realmente alucinado (al contrario que los concursantes de *La Selva de los Famosos*, actúan coordinados y con un magnífico sentido táctico) y por el otro por culpa de algunos fallos a nivel de control del punto de mira y algunos problemillas de cámara. Algo que, sin embargo, se



Lo fácil sería llamar a la puerta, pero seguro que Bond opta por cruzar de la forma más rara.



► **EN *TODO O NADA*, COMO EN PRÁCTICAMENTE EL 90% DE LOS JUEGOS QUE SALEN HOY EN DÍA en el mercado, hay destacables influencias jugables de la saga *Metal Gear Solid*. Quizás la más evidente es la del tutorial del juego, una versión pasada por el filtro Bond de las Misiones VR.**











Cuando Bond se enfada, se sube literalmente por las paredes...

compensa por esa mezcla de poderes de Daredevil y *bullet time* que se ha bautizado como "Sentido Bond", que aunque parece algo un tanto gratuito acaba siendo uno de los mayores alicientes jugables de este *Todo o Nada*.

Algo parecido ocurre con la historia que han urdido los desarrolladores para el juego, que vista con ojos críticos es más bien flojita, deslavazada y con más socavones que las vías del AVE, pero que acaba funcionando porque es capaz de destilar todo el carisma y la capacidad de diversión del mundo de James Bond, además de por algunas referencias a películas clásicas del personaje (como la aparición estelar del inimitable Tiburón o la relación del malo Nikolai Diavolo con Max Zorin, el malvado interpretado por Christopher Walken en *Panorama para Matar*) que encantará a todos los fans de 007.

EA ha conseguido desarrollar una IA para los enemigos que deja realmente alucinado

Si a eso le unimos la amplia nómina de actores de calidad que intervienen en versión digital en *Todo o Nada* (impresionante ese Willem Dafoe con coletita de torero), y un doblaje al castellano en que sólo la voz de Pierce Brosnan es diferente a las de las películas de la serie, se hace evidente que los chicos de EA han echado el resto para llevar a cabo un titulazo espectacular, impresionante y con una jugabilidad de las que hacen época.



► **UNO DE LOS DETALLES MÁS JUGOSOS DE ESTE TÍTULO ES SU MODO MULTIJUGADOR**, que no sólo presenta nuevos agentes y una historia (mínima) propia, sino que además cuenta con escenarios diseñados específicamente para esta modalidad. Una virguería a la que sólo le falla los pobres modelados que usa para que el motor funcione bien...

- ¡Es puro y duro Bond!
- Increíbles fases de conducción
- Dificultad desajustada
- Guión más bien flojo

AMBIENTACIÓN El gran esfuerzo de producción de EA crea una auténtica película interactiva.	9,5
GRÁFICOS El increíble motor gráfico aguanta estable todos los cambios de jugabilidad.	9
JUGABILIDAD Sería alucinante si no tuviera algunos fallos, sobre todo en las fases *shooter*.	8,5
DURACIÓN Notablemente largo, y además el modo multijugador aumenta su valor de *replay*.	8
VIDILLA Todo fan de Bond y los buenos juegos de acción se enganchará a este juegazo.	9

El mejor juego de Bond que ha pasado por consola alguna de Sony. Casi imprescindible. **9**




! Te gustará si te gustan... ***007: Agente en Fuego Cruzado*** y ***007: Nightfire***





Las chicas Bond



Heidi Klum es Katya Nadanova

No podía faltar la científica traicionera y retorcida que, aunque en principio parece un ligue más de 007, acaba resultando ser la principal aliada del malo maloso, Nikolai Diavolo. No está mal que una mujer le patee el trasero.



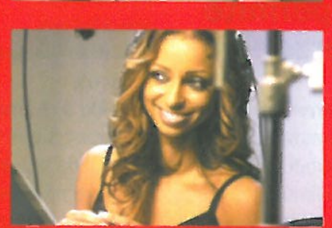
Shannon Elizabeth es Serena St. Germaine

Cómo no, una geóloga del mundo *bondiano* no podía ser una señora oronda con gafas, bigote y cuatro hijos, sino una joven explosiva que parece que lleve la ropa pintada encima de la piel y que necesita ser continuamente salvada.



Misaki Ito es la Srta. Nagai

Ya era hora que le dieran una alegría a Q, así que le han puesto a una ayudante oriental a la que parece que no le gusta usar batas (la niña es un poco delicada), así que prefiere camisas de ésas que enseñan el ombligo.



Mya es Mya Starling

Bond también tendrá que salvar a una agente del MI6 en peligro, que ¡oh casualidad! tiene un sospechoso parecido con la cantante del tema principal del juego. Como agente no tiene mucho futuro, pero se deja salvar de forma muuuuy profesional.



Adicto al plomo

Kill.switch

Llega otra joya de Namco, un *shooter* en tercera persona en el que deberás olvidarte de la infiltración y limitarte a eliminar a tus enemigos sin contemplaciones

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Namco**
Editor **Namco**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**

El argumento de este juego es lo de menos, aunque incluso ofrezca una historia de amor con una desagradable sorpresa. El objetivo básico es cumplir las misiones que te encomienden tus superiores y que, básicamente, consisten en matar a todo lo que se te ponga por delante y completar sencillos objetivos como conseguir llaves para abrir puertas o plantar explosivos. El juego cuenta con 18 niveles diferentes, en los cuales no sólo deberemos realizar la misión principal, sino que además deberemos escapar del escenario una vez cumplidos los objetivos principales, lo cual no resultará nada fácil.

Los chicos de Namco han conseguido un control sencillo e intuitivo que permite dominar al personaje

Aunque parezca un tanto monótono eso de masacrar masas ingentes de enemigos, la verdad es que los chicos de Namco han conseguido un control sencillo y efectivo, que permite dominar las diferentes técnicas de combate de nuestro protagonista. Los amantes de las armas estarán satisfechos pues existen un buen número de ellas, desde el clásico AK47 hasta el rifle de francotirador MCRT, pasando por diferentes tipos de granadas. A la hora de disparar podremos escoger entre la vista por defecto en tercera persona o un modo en primera persona para afinar la puntería. Técnicamente el juego, sin sorprender en exceso, tiene un aspecto sencillo pero estupendo, con una buena tasa de refresco que se mantiene de forma decente incluso cuando hay muchos enemigos en pantalla. Los efectos especiales de humo, explosiones, y demás, así como el diseño de los personajes muestran también el buen trabajo realizado por el equipo de desarrollo.

El único inconveniente de este juego (aunque para algunos sea una virtud) es su elevadísima dificultad, ya que morir es extremadamente fácil debido a la gran cantidad de enemigos a batir y a que si recibimos una ráfaga directa de balas, podemos perder toda la barra de vida en menos en que la Pantoja de Puerto Rico dice "Y esoooooo...". Vamos, que se han pasado tres pueblos. Así que, los poco pacientes, a abstenerse.



- Divertido y con un control excelente
- Algo lineal si te cansa matar y matar
- A veces demasiado complicado

AMBIENTACIÓN Conseguida, ya que te sentirás como un miembro de una fuerza de élite.	8,5
GRÁFICOS El juego es fluido y no se producen ralentizaciones demasiado graves.	8
JUGABILIDAD Genial, aunque el nivel de dificultad llega a desesperar algunas veces.	8,5
DURACIÓN Algo corto en cuanto a misiones, aunque su dificultad le alarga la vida.	7
VIDILLA Una vez finalizado en modo Normal siempre puedes atreverte en el modo Difícil.	7

Muy jugable e ideal para todos aquellos que buscan descargar adrenalina. **8,5**



Te gustará si te gustan...
Syphon Filter y
MoH: Rising Sun



"Estooo... Señor terrorista, ¿podría ponerse encima de la crucecita, me hace el favor?"

Si no te cubres eres hombre muerto



La única forma de superar este juego sin morir continuamente es aprovechar el excelente control para parapetarte tras cualquier caja, columna o esquina y disparar mientras permaneces totalmente a cubierto (con lo que dispararás a ciegas pero siempre puedes acertar a los enemigos más cercanos) o bien levantándote para poder apuntar correctamente (aunque en este corto intervalo de tiempo serás vulnerable a los ataques enemigos).



► EN 1985 APARECÍA *COMMANDO* PARA RECREATIVAS y para los primeros ordenadores personales (un Commodore 64, ¡mi *tesssssoro*!), un juego de Capcom que, como el que nos ocupa en estos momentos, consistía en matar a todos los enemigos que se nos pusieran por delante. Con el paso de los años mejora la tecnología pero continúa la esencia de los clásicos.





¡Señor, sí señor!

SOCOM II: US Navy SEALs

Regresa el juego de operaciones militares *on-line* por excelencia con muy pocas novedades respecto a su reciente entrega, pero suficientes para satisfacer a sus fans

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Zipper Interactive**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**

Tu misión: acabar con la amenaza terrorista con un equipo de cuatro miembros de las fuerzas de élite armados hasta debajo de las pestañas (caramba, esto me suena). Así empieza el que probablemente sea el videojuego favorito de Bush (ahora recuerdo de qué me sonaba a mí esto...), al menos en su modo *off-line*, dado que la mayor diversión de este juego se consigue en su apartado multijugador. Lo cierto es que, con el poco tiempo transcurrido con respecto al lanzamiento de su predecesor, este *SOCOM II* incluye tan pocas novedades que prácticamente puede considerarse algo así como una simple extensión.

El apartado gráfico muestra algo más de detalle que en la primera entrega, aunque sin demasiadas florituras. Se han añadido nuevas armas, algunas de las cuales son modificaciones de las ya existentes y otras totalmente inéditas como las minas antipersona (y eso que en teoría están prohibidas por la ONU, pero ya se sabe cómo son los secuaces de Bush). Respecto al sonido, seguimos contando con la posibilidad de escuchar todos los diálogos en castellano y utilizar el Head Set para comunicarnos con los otros personajes, tanto virtuales (gracias al reconocimiento de voz que permite dar órdenes a nuestro equipo de combate) como reales, controlados a través de Internet por vete a saber tú quién.

El principal problema del modo *off-line* es su corta vida, dado que cuenta con 12 misiones que se quedan un tanto cortas. Quizás por eso los desarrolladores no han incluido la posibilidad de salvar la partida en medio de una misión, por lo que si te matan tras veinte minutos de juego, deberás empezar desde el principio, lo cual te deja más frustrado que Fresita en una reunión de intelectuales. A pesar de esto las cuatro campañas, divididas a su vez en tres misiones cada una, nos permitirán disfrutar de diferentes tipos de terreno y de enemigos, con el consecuente cambio de tácticas para cada tipo de misión que debamos afrontar.

El principal problema del modo *off-line* es su corta vida, dado que sólo cuenta con 12 misiones

El control sigue las pautas de su antecesor, siendo muy fácil usar las armas y moverte en sigilo, aspecto vital dado que la mayoría de las misiones requerirán una buena dosis de tácticas de infiltración para no ser descubiertos por nuestros enemigos.

- **Diversión multijugador asegurada**
- **Algo corto en el modo *off-line***
- **Pocas mejoras respecto a *SOCOM***

AMBIENTACIÓN Excelente, con localizaciones de todo el mundo muy bien recreadas.	8,5
GRÁFICOS Muy buenos, aunque con pocas mejoras respecto a su predecesor.	8
JUGABILIDAD Pensada para el juego *on-line*, así que pierde mucha gracia jugando *off-line*.	8
DURACIÓN El modo para un jugador es cortísimo, aunque jugando *on-line* es infinito.	8,5
VIDILLA El modo multijugador ofrece un auténtico universo por el que disfrutar sin límite.	9

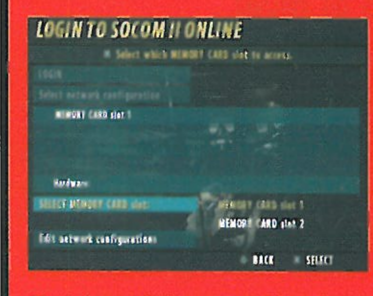
Pese a no contar con muchas novedades, dejará satisfechos a los jugones en red. **8,5**

! Te gustará si te gustan... ***Conflict: Desert Storm*** y ***SOCOM: US Navy SEALs***



Cómo se tienen que ver los soldados yanquis... ¡arrastrándose por los píxeles!

Jugando con todo el mundo





Sin duda una de los mayores atractivos de la saga *SOCOM* es la posibilidad de juego *on-line*, en el que nos enfrentaremos con otros jugadores humanos que participan en partidas con diferentes objetivos y divididos en equipos. Por ejemplo en esta ocasión se han añadido dos nuevos modos de juego *on-line*: uno de escolta (en el que deberemos proteger a un grupo de civiles o atacarlos según el equipo del que formemos parte) y otro en el que deberemos activar una bomba en el campamento enemigo. Por otro lado tenemos 12 nuevos mapas en este modo que se suman a los 10 ya existentes, en los que encontraremos puentes y un montón de torretas con ametralladoras que aumentarán las posibilidades a la hora de crear estrategias de ataque y de defensa. Sin duda esta segunda entrega sigue marcando estilo por su jugabilidad entre los cada día más numerosos juegos *on-line* para PS2.





Explotando la fórmula al *Maximo*

Maximo vs the Army of Zin

El héroe que más dinero se gasta en ropa interior del mundo de las consolas regresa a la PS2 en un juego que, la verdad, tampoco va a suponer una revolución en la saga

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **Electronic Arts**
Precio **62,45 euros**

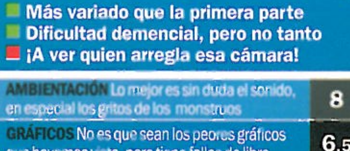
La buena noticia es que las nuevas aventuras de Maximo no son tan insoportablemente difíciles como en su primera parte, sobre todo porque (¡gracias Dios!) podremos grabar en cualquier momento y no sólo cuando una princesa besucona nos deje. Pero no os engañéis, la dificultad se ha mitigado pero sigue siendo criminal, y por mucho que grabemos más a menudo tendremos que volver a empezar desde el principio del nivel en curso en cada partida. Al capítulo de mejoras del juego hay que añadirle que la historia es menos absurda y que el desarrollo es menos repetitivo en esta ocasión, principalmente por dos razones: las fases están mejor pensadas y algunas rompen con la dinámica del resto (como las de los hilarantes *final bosses* y algunas más basadas en derrotar enemigos que en explorar).

Pero por desgracia esas mejoras jugables no se han acompañado del lavado de cara técnico que el primer juego necesitaba, y es que continúan las mismas ralentizaciones, el mismo *clipping* evidentísimo y lo que es peor, la misma cámara especialista en evitar que puedas ver la acción como Dios manda (y eso que la cámara se puede mover libremente).

Se ha mitigado la desorbitada dificultad, pero no se ha mejorado el nivel técnico del juego

Resumiendo, que a nivel técnico sólo se ha mejorado en que ya no se produce la pérdida de calidad en los decorados de la que adolecía *Maximo: Ghosts to Glory (*porque en ese juego algunos fondos brillaban por su ausencia*)*, pero todo lo demás continúa exactamente igual. Y es una auténtica lástima, porque con una cámara algo más decente el juego sería muy pero que muy divertido de jugar.

► POR SI ALGUIEN SE HABÍA OLVIDADO DE LAS "INFLUENCIAS" que *Maximo* tenía de la saga *Ghosts n' Goblins*, Capcom ha mantenido el mapa que nos indica nuestro camino a través de los niveles y que, de paso, sirve para indicarnos si lo hemos completado del todo o si queda algún secreto por descubrir.

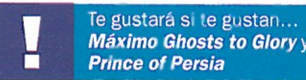


- **Más variado que la primera parte**
- **Dificultad demencial, pero no tanto**
- **¡A ver quien arregla esa cámara!**

AMBIENTACIÓN Lo mejor es sin duda el sonido, en especial los gritos de los monstruos	8
GRÁFICOS No es que sean los peores gráficos que hayamos visto, pero tiene fallos de libro	6,5
JUGABILIDAD Máximo puede hacer una gran variedad de acciones	8,5
DURACIÓN No estamos ante un juego eterno, aunque es tan difícil que a veces lo parece	7
VIDILLA Tiene bastante vida, aunque solo sea por sus divertidos enemigos de final de fase	7

Si los desarrolladores se hubieran esforzado más sería un título imprescindible





Te gustará si te gustan... ***Máximo Ghosts to Glory*** y ***Prince of Persia***



Nada como quedarse en calzoncillos cuando uno está en una piscina de lava...





Ventajas de ser un buen samaritano



Como principal cambio respecto al primer título, nos encontramos con que los escenarios estarán llenos de diversos personajes que sufren el ataque de los monstruos. Salvarlos será más que necesario, ya que nos lo agradecerán con dinero, ítems curativos, llaves o armaduras. Pero dos personajes en concreto se dedicarán a vendernos mejoras, ya sean defensivas o de ataque, de manera que si pasamos por completo de mantenerlos con vida llegará un momento en que nuestro personaje lo pasará muy mal para hacer "pupita" a los monstruos. Ni que decir tiene que estas carreras contrarreloj para salvar a los pobres aldeanos ayudan a romper la dinámica de saltos y espadazos que a veces amenaza con aburrir al jugador más pintado.

Midway Arcade Treasures

Saboreando la nostalgia

Plataforma **PS2**
Género **Varios**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Digital Eclipse**
Editor **Midway**
Distribuidor **Virgin Play**
Precio **29,95 euros**

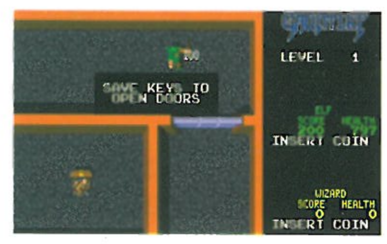
Los más veteranos del mundillo encontrarán en *Midway Arcade Treasures* una fuente inagotable de recuerdos sobre la época comprendida entre finales de los 70 y la década de los 80. Y es que en esta recopilación se pueden encontrar auténticas joyas representativas de un periodo en elque las ideas que gestaban los juegos se basaban en la jugabilidad pura y dura. En esta recopilación podemos jugar a un total de 24 juegos, entre los cuales encontramos auténticas reliquias como *Spy Hunter*, un juego de acción y velocidad con *scroll* vertical, del que ya podemos encontrar dos nuevas versiones para PS2; *Gauntlet*, uno de los primeros juegos en los que podían jugar cuatro jugadores simultáneos o *Marble Madness*, un reto para los más hábiles en el que debíamos conducir a contrarreloj una bola por un intrincado laberinto lleno de trampas y obstáculos ...A los más jovenes les puede parecer un rollo, pero que más de un viejo jugador echará una lagrimita.

- **Una joya para los nostálgicos**
- **Divertido...**
- **Un tostón para los más jóvenes**

AMBIENTACIÓN Estos vetustos juegos no destacan por sus florituras.	5
GRÁFICOS El tiempo no perdona. Los gráficos de todos los juegos han quedado obsoletos	5
JUGABILIDAD Algunos de los juegos conservan una jugabilidad a prueba de bombas	8
DURACIÓN 24 juegos dan para bastante horas de juego pese a no ser muy largos.	7,5
VIDILLA Hay juegos que tienen un encanto imperecedero, otros no	8
Extensa recopilación que hará las delicias de los más veteranos	**7,5**







Interceptando a los malos

SpyHunter 2

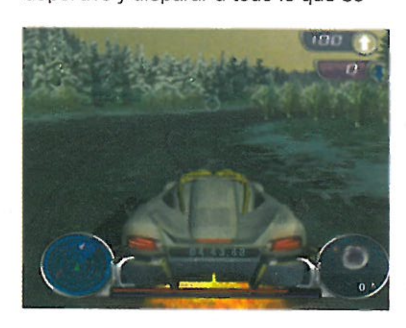
Coche caro, cachivaches varios, espía atractiva y una organización terrorista a la que derrotar ¿De qué juego estamos hablando?... esto... no, el de James Bond está unas páginas antes...

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Angel Studios**
Editor **Midway**
Distribuidor **Virgin Play**
Precio **49,95 euros**

La verdad es que la comparación con *Todo o Nada* no es gratuita, ya que el juego de Electronic Arts tiene todos los elementos que hicieron famosa a la saga *SpyHunter*, sólo que bastante mejor desarrollados... De todas formas, este *SpyHunter 2* conserva todos los elementos clásicos, como las transformaciones, las armas y, sobre todo, el frenesí de conducir un vehículo deportivo y disparar a todo lo que se mueva a la vez. A esta sensación ayuda mucho el "arma secundaria" que nos permite atacar a los enemigos que se acercan por la espalda (a los que vemos por un improvisado espejo retrovisor) y los nuevos escenarios, no tan lineales como los de la primera parte, son que están repletos de zonas secretas (aunque eso a menudo sólo nos sirva para perdernos).

Los escenarios no son tan lineales como los de la primera parte, lo que en parte pierde al jugador

Desgraciadamente el juego deja algo que desear a nivel técnico, ya que salvo el modelado del Interceptor, el resto de los vehículos del juego son sumamente simples, al igual que buena parte de los decorados. En ese sentido hay que hacer mención especial de las zonas acuáticas, ya que el agua parece puré de guisantes de tan verde e informe. Una lástima, habida cuenta de las aguas que se han llegado a recrear en PS2. En resumen, que para su desgracia hay juegos que explotan mucho mejor el concepto de vehículo armado. Y es que ser el pionero en un género no siempre te garantiza el primer lugar del Ránking si no innovas lo suficiente.



Aquí tenéis al Interceptor volando sobre una carretera helada como si nada. Si su piloto corriera en la Formula 1 se haría rico.



- Desarrollo frenético
- Hay juegos que mejoran el concepto
- A veces pierde

AMBIENTACIÓN Los fondos se ven poco vacíos, pero cuenta con un buen doblaje	7
GRÁFICOS Todo el aspecto gráfico del juego parece un poco desangelado	6,5
JUGABILIDAD El control del vehículo es la mar de simple: acelerar, girar y disparar	8
DURACIÓN Las 16 misiones del modo historia se hacen algo cortas	6
VIDILLA Cuenta con algunos modos extra que son de agradecer	7

Sigue siendo muy divertido, aunque le falta algo más de evolución — **7,5**

! Te gustará si te gustan... ***SpyHunter*** y ***007 Todo o Nada***



Como dice la cita :"Por donde pasa el Interceptor, no vuelve a crecer la hierba".

Igual para un roto que un descosido

Estos son los cuatro modos principales que tendrá el Interceptor:



Deportivo

El estado inicial de nuestro vehículo, que lo mismo sirve para aniquilar hordas de peligrosos para terroristas como ir a ligar al club de campo. Es la forma más destructiva y también la más rápida del Interceptor, aunque quizá cuesta un poquito más esquivar los disparos de los enemigos.



Todo terreno

Con solo apretar un botón, nuestro coche se transforma en un vehículo 4x4 muchísimo más estable, aunque evidentemente pierde un punto de la velocidad del deportivo. Este modo es el ideal para superficies irregulares y para rodar sobre hielo. Resumiendo, para todo lo que no sea agua.



Moto

Cuando nuestro brillante deportivo reciba demasiados rayazos en la carrocería... esto... que digamos, demasiado daño por parte de nuestros enemigos, se transformará en una modernísima motocicleta. Es mejor no tener que verla, porque significará que estás a punto de palmar.



Anfibio

Bastará con caer en una superficie acuática para que el interceptor se transforme en una especie de lancha motora instantánea. Tiene casi las mismas prestaciones que sus versiones "terrestres", pero no permite el uso de la arma secundaria para atacar a los enemigos que te persigan.

Spawn: Armageddon

Dios mío, esto es un infierno

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Point of View**
Editor **Namco**
Distribuidor **Electronic Arts**
Precio **63,95 euros**

No deja de ser un tanto irónico que la obra magna de Todd McFarlane, conocido por ser uno de los dibujantes más recargados y esteticistas del cómic americano (y por escribir guiones con menos sustancia que los de *Un Paso Adelante*), haya sido adaptada con un nivel gráfico tan mediocre e insustancial como el que encontramos en *Spawn: Armageddon*. Dejando a un lado la magnífica secuencia de vídeo de apertura, el nivel de detalle del resto del título en general está más bien en la línea de los juegos de primera generación para PS2, rozando por momentos el nivel de la PS One.

Sin embargo, lo peor del juego es su vocación de pariente pobre de *Devil May Cry*, tomando de forma casi literal su mecánica pero reproduciéndola, claro está, sin el talento de Shinji Mikami y la gente de Capcom. Un triste homenaje a las aventuras de Dante que aburre desde la primera partida y que, por si fuera poco, acaba demostrando menos personalidad que una fan de David Bisbal. Por no destacar no destaca ni su doblaje al castellano, en el que ni una de las voces casa con el personaje que la lleva.



- **Parecido a *Devil May Cry*...**
- **...pero en muuuy mediocre**
- **Repetitivo y aburridote**

AMBIENTACIÓN Sólo el vídeo inicial captura algo de la "magia" del personaje de McFarlane.	6,5
GRÁFICOS Modelados simples, texturas de baja calidad, problemas de cámara... intragable.	5,5
JUGABILIDAD O cómo convertir la mecánica de *Devil May Cry* en algo aburrido y repetitivo.	6
DURACIÓN Los pobres *bonus* desbloqueables del juego no compensan su excesiva brevedad.	5
VIDILLA Si no tuviera la licencia de *Spawn* detrás, sería otro clon de *DMC* del montón.	6

Adaptación gris de un personaje gris "imitando" de forma gris a *DMC*. **6**





Los héroes también cantan: "Viviiiiir así es moriiiiir de amoooooor..."





PS2 ▪ Puzzle ▪ Castellano ▪ Sonic Team ▪ Sega ▪ Acclaim ▪ 59,95 euros

Puyo Pop Fever

El juego de las bolitas de colores ataca de nuevo. Y la verdad, no se puede decir que sea una mala noticia. Desde que el *Tetris* es *Tetris*, toda consola, ordenador o sistema de entretenimiento informático que se precie ha tenido su versión más o menos acertada del típico juego de encajar piezas de colores (en este caso bolitas alegres, enfadadas o tristes según el color). *Puyo Pop Fever* intenta añadir una cierta historia, unos personajes simpáticos, detalles en tres dimensiones y lo que es más importante, un rival al que afectarán tus acciones. El nivel técnico es sencillito, pero es que el juego ofrece exactamente lo que debe: toneladas de diversión y punto.





Diversión a lo Tetris y muy poquito más. Pero tampoco le hace falta **7**



¿A vosotros esta comadreja no os recuerda a los protagonistas de *Perro y Lobo*?

Whiplash

¡Llamad a la protectora de animales!

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Crystal Dinamics**
Editor **Eidos**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

Convenzámonos ya: una buena idea no es suficiente para hacer un buen juego. Ese es el caso de este *Whiplash,* que de uno de los puntos de partida más descacharrantes que nos hemos echado en cara últimamente sólo consigue hacer una aventura de plataformas bastante mediocre. Manejamos a una comadreja encadenada a un conejo invulnerable que puede utilizar como arma (bueno, y como antorcha, llave para puertas y cosas dolorosas en general). Al empezar el juego esta situación tan surrealista hace bastante gracia pero los chistes se van volviendo repetitivos. Y lo mismo pasa con el desarrollo del juego, basado en hacernos superar unas plataformas y unos puzzles bastante sencillitos. Y para colmo de simpleza, el juego cuenta con una parte técnica bastante limitada sobre todo en los modelados de los enemigos y personajes secundarios que son más planos que Rodríguez Zapatero hablando de economía.

- **Original sentido del humor…**
- **…que cansa enseguida**
- **Técnicamente limitado**

AMBIENTACIÓN El doblaje no es precisamente brillante, lo cual no permite meterse en el juego	6,5
GRÁFICOS Los modelados de los protagonistas se salvan. El resto del juego no.	6
JUGABILIDAD Tiende a repetir situaciones ya vistas en otros juegos.	7
DURACIÓN La normal en un juego de este tipo, aunque su facilidad tiende a volverlo corto.	6,5
VIDILLA Una vez conoces los chistes, quedan pocas ganas de volverlos a ver	5
La historia de la comadreja y el conejo podría haber dado mucho más de sí.	 6,5



Nuestra extraña (y viviente) arma arrojadiza subirá niveles cuando haya acabado con muchos enemigos.



Los Sims Toman la Calle

Vivo sin vivir en mí

Plataforma **PS2**
Género **Simulador Social**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Maxis**
Editor **Electronic Arts**
Distribuidor **Electronic Arts**
Precio **62,95 euros**

El concepto en el que se basa *Los Sims* es algo así como *Operación Triunfo.* Y no lo decimos porque dé el cante (que también, porque la idea de fondo, aunque original, no deja de ser bastante marciana), sino porque normalmente o eres un fan incondicional o lo odias profundamente. Y esta segunda incursión consolera de la saga, por muchas novedades jugables y modos exclusivos que incluya, no deja de ser un juego más del universo *Sims*. Para lo bueno y para lo malo. Además, si bien es cierto que el control de los personajes está notablemente bien adaptado al DualShock, el mismo concepto de juego está pensado para PC, así que uno no puede quitarse de encima la sensación de que todo funcionaría muchísimo mejor con teclado y ratón… especialmente a la hora de colocar la cámara en el ángulo más cómodo, algo que a veces es más difícil que ver gente trabajando en *Gran Hermano VIP*. Desde luego, los fans de *Los Sims* se lo pasarán de lo lindo, especialmente por las opciones *on-line* que incluye el juego, pero es posible que muchos otros usuarios de PS2 prefieran bajar al bar de la esquina a tomarse algo con sus amigos que hacerlo virtualmente en la pantalla de su televisor.



- **Control bien adaptado**
- **Como todos *Los Sims*, divierte…**
- **…pero puede aburrir a la larga**

AMBIENTACIÓN Al permitirnos visitar a otros Sims, ahora hay más sensación de "vida real".	8
GRÁFICOS Apenas mejora a su predecesor, y las ralentizaciones campan a sus anchas.	7,5
JUGABILIDAD Buena adaptación del control de PC, pero aun así no acaba de ser intuitivo.	8,5
DURACIÓN El modo "Toma la Calle" y el juego *on-line* alargan notablemente su vida jugable.	8
VIDILLA Si te gusta el concepto, no podrás dejarlo; si te parece tonto, te aburrirá mucho.	8,5
Imprescindible para los *simfanáticos*, evitable para el resto de seres humanos.	 8



¿Que podía esperarse de una reproducción de T-Virus? Que fuera tan gandul como él mismo…





Para conseguir uno de estos packs, sólo tienes que contestar correctamente a la siguiente pregunta:

¿CUÁL ES EL TRÍO PROTAGONISTA?

A **SONIC, KNUCKLES Y TAILS**

B **FRESITA, YOLA Y LA PANTOJA DE PUERTO RICO**

C **SONIC, HEROES Y ACCLAIM**

D **SONIC, PANASONIC Y ATLANTIC**

NOMBRE ____________ FECHA DE NACIMIENTO ____________

DIRECCIÓN ____________

LOCALIDAD ____________

TELÉFONO ____________ C.P. ____________

E-MAIL ____________

Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetsonic*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetsonic.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo. El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
Concurso sólo válido para península y Baleares.

El sorteo se celebrará el 9 de abril de 2004 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 65 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *SONIC* (PLANET 63) PlanetStation Editorial Aurum
Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

PlayStation.2



Risk: Global Domination

El mundo es un tablero

Plataforma **PS2**
Género **Aventuras**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Cyberlore**
Editor **Renderware**
Distribuidor **Atari**
Precio **59,95 euros**

Las translaciones al mundo de los videojuegos de juegos de mesa más o menos populares suelen terminar en fracaso (un reciente ejemplo es el de *Monopoly*, cuya versión para PS2 resultaba hasta irritante). Algo similar sucede con esta versión de *Risk*, que tiene su gracia, pero choca con el problema principal de este tipo de juegos: que están pensados para más de un jugador. Y es que, pese a lo mucho que han trabajado los desarrolladores para hacer una conversión simpática, con soldados animados y caricaturas de líderes mundiales diciendo la suya en castellano, el juego nos hace esperar lo indecible para jugar cada turno... y si nos saltamos la jugada igual nos perdemos que otro ejército nos está rodeando. En resumen, que jugar solos a este *Risk* es tan divertido como jugar solos al de tablero... y para jugar en compañía el de mesa también es más recomendable.



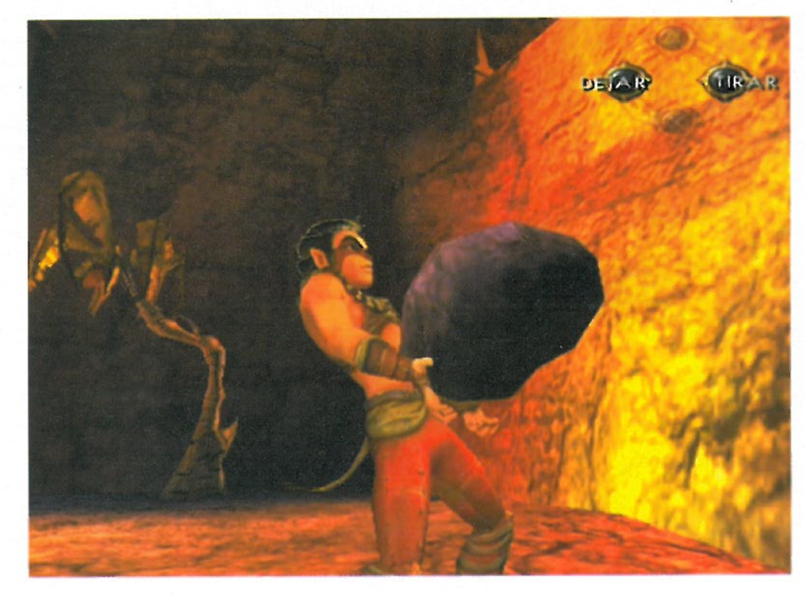


- **Hombre, es el *Risk***
- **Los tiempos de espera**
- **Simpleza técnica**

AMBIENTACIÓN Si a un mapa-mundi de colores se le puede llamar ambientación...	5
GRÁFICOS Toda la simpleza que corresponde a la translación de un juego de mesa a videojuego	5
JUGABILIDAD Las esperas se hacen bastante insoportables	6
DURACIÓN Como entretenimiento para una persona, la verdad es que no tiene fin	9
VIDILLA Cuenta con diversos modos alternativos que alargan su vida...	7
Un juego que sólo interesará a los adictos del *Risk* con pocos amigos	**6**



No sé vosotros, pero si nos empequeñecen tanto el mundo también lo conquistamos.



Sphinx y la Maldita Momia

Sol, arena y píxeles

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Eurocom**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

Varios meses han pasado desde que una primera *demo* de este título circuló por los medios especializados. Después se supo bastante poco de *Sphinx*, hasta que por fin se acabó anunciando su salida al mercado. El Sphinx del título es una especie de criatura mágica que es enviada por su maestro contra una gran amenaza maligna. Por el camino encontrará un cetro que se puede utilizar como cerbatana y con el que podrá enfrentarse a sus enemigos.

Si el punto de partida argumental es poco original, todavía lo son menos las situaciones que nos plantea el juego, que se basa más en la aventura que en las plataformas. El problema es que los enigmas que plantea son sumamente sencillos y en algunas ocasiones hasta un poco irritantes. Una lástima, porque el nivel técnico es bastante decente, aunque los programadores no hayan tenido a bien añadir voces a los personajes; y eso de que los personajes no habrán la boca ni para respirar queda muy rarito a estas alturas de la historia del videojuego...



Glups... otro tipo en paños menores saltando en una piscina de lava. Me parece a mi que tenemos el número *modosito* este mes...

- **Parte técnica decente**
- **¿Sin voces?**
- **Muy simple**

AMBIENTACIÓN A estas alturas no poner voces a un juego así es imperdonable	6
GRÁFICOS Unos modelados notables y una cámara que funciona de maravilla	8
JUGABILIDAD Plantea unos obstáculos demasiado sencillos (sean o no puzzles)	6,5
DURACIÓN Cuenta con un número de horas de juegos interesante, pero no espectacular	6
VIDILLA Tiene dos personajes jugables (Sphinx y una momia) lo que alarga la vida del juego	7
Sus gráficos coloristas y su desarrollo facilón lo hacen ideal para niños.	**7**



"Mamá, mamá, en el colegio me llaman Cabeza Cubo" "Pues no me extraña, hijo mío"

Gregory Horror Show

¿Quién puede asustar a un niño?

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **Electronic Arts**
Precio **29,95 euros**

Desde luego, *Gregory Horror Show* es como la figura de Yola Berrocal: tan extraño y tan surrealista que no puede dejar a nadie indiferente, ya sea para bien o para mal. Y es que esta adaptación de una popular serie de animación nipona viene a ser una versión infantil del género del *survival horror*, no sólo por sus gráficos con aire cubista (que, curiosamente, recuerdan bastante a los cómics de Dario Adanti, dibujante de *El Jueves*) sino sobre todo por su tratamiento más bien sencillote y poco profundo del género... eso sí, no os confundáis: no lo decimos en sentido peyorativo.

Precisamente por dirigir este título a los más pequeños de la casa, Capcom aprovecha para romper con las convenciones de los *survival* que ellos mismos ayudaron a crear con *Resident Evil*, introduciendo una serie de divertidísimas ideas jugables que lo convierten en una experiencia más divertida que estresante, ya que nos obliga más a utilizar el cerebro que a destrozarnos el dedo enfrentándonos a monstruos horrendos. De hecho, su muy asequible precio lo haría un regalo ideal para los benjamines si no fuera porque está en perfecto inglés (con subtítulos en... inglés), alejándolo de forma bastante absurda de su público natural.





- Divertido y con buenas ideas
- Precio muy asequible
- ¡En perfecto inglés!

AMBIENTACIÓN Visto un pasillo, vistos todos, y las voces en inglés no ayudan a ambientarse.	7,5
GRÁFICOS Su concepto gráfico es el de la sencillez, pero podría haberse hecho mejor	7
JUGABILIDAD Tiene grandes ideas, aunque de tan "infantiles" acaban siendo aburridas.	8
DURACIÓN No es difícil terminarlo en una tarde, y no tiene demasiado valor de *replay*.	6,5
VIDILLA Genial para los más jóvenes, pero un tanto aburrido para los más curtidos.	7,5

Un encantador acercamiento infantil al *survival horror*... en inglés. **7,5**

Carmen Sandiego: The Secret of the Stolen Drums

PS2 ▪ Aventura ▪ Castellano ▪ A2M ▪ BAM! Entertaintment ▪ Acclaim ▪ 29,95 euros



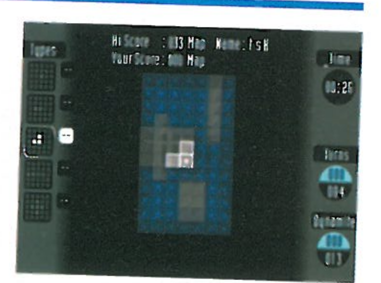
Ya hace bastantes añitos que apareció la saga *En Busca de Carmen Sandiego*, una aventura que creófranquicia mitad de entretenimiento, mitad educativa que incluso tuvo su serie televisiva. El juego que nos ocupa no pierde ocasión de educar y dar todo tipo de información sobre los lugares que visita nuestro protagonista mientras persigue a Carmen. Cuenta con un apartado técnico notable pero peca de una excesiva simpleza

- Buena parte técnica
- Hay juegos mucho mejores

7

Detonator

PS2 ▪ Puzzle ▪ Inglés ▪ Midas ▪ Midas ▪ Virgin Play ▪ 19,95 euros



Este juego nos pone en el papel de un demoledor... pero cuidado, queridos lectores. No os penséis que adoptaremos el papel de un personaje a lo *Bomberman* . En realidad *Detonator 2* es un juego de puzzles que nos enseña la planta del edificio para que coloquemos distintos tipos de dinamita. El concepto de juego es muy complicado y tiene unos gráficos tan minimalistas que llamará la atención de pocos jugadores.

- Concepto original...
- ...y muy, muy complicado

4

Dragons Lair 3D

PS2 ▪ Plataformas ▪ Castellano ▪ Dragonstone ▪ Encore Software ▪ Proein ▪ 59,95 euros



El mayor interés de esta nueva entrega de las aventuras de Sir Dirk es sin duda el carisma del propio personaje. Bueno, el suyo, el de la princesa y el de el malvado dragón. Porque lo que es el juego, resulta bastante decepcionante, porque el desarrollo es tan sencillote que parece para niños, y porque tanto los enemigos como los obstáculos que encontraremos se podrán superar sin demasiadas complicaciones.

- Las escenas de video
- La decadencia de un mito

5

The Sniper 2

PS2 ▪ Shoot'em-up ▪ Text. castellano ▪ Best Media ▪ Midas ▪ Virginplay ▪ 19,95 euros



¿Recordáis un antiguo juego llamado *Prohibition*? Se basaba en eliminar una serie de mafiosos en un tiempo determinado gracias al punto de mira de un rifle de precisión. El concepto de *The Sniper 2* es prácticamente igual, con la salvedad de que han pasado unos añitos desde entonces y ahora cualquier *shooter* en primera persona cuenta con partes de francotirador, que además tienen un nivel técnico bastante superior al de este título.

- Nostálgico...
- ...y superado

5

Los mejores juegos, puntuados

BEAT'EM-UPS


BARBARIAN
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

BLOODY ROAR 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**


DEAD OR ALIVE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**


LAS DOS TORRES
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**


DBZ: BUDOKAI
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


DEF JAM VENDETTA
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**


DYNASTY WARRIORS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **32,99 euros**
Puntuación **8**


DYNASTY WARRIORS 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **66,95 euros**
Puntuación **8**


DYNASTY WARRIORS 4
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


GUILTY GEAR X
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


KENGO
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **7,5**

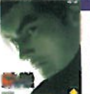

HULK
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


MK: DEADLY ALLIANCE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


SOUL CALIBUR II
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**


STATE OF EMERGENCY
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


TEKKEN 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**


TEKKEN TAG TOURN.
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**


VF 4: EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


WAR OF THE MONST.
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


DEPORTIVOS


AGGRESIVE INLINE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


A.S. BASEBALL 2002
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

BMX XXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**


DOWNHILL DOMINATION
Distribuidor **Codemas.**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ESTO ES FÚTBOL 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

ESTO ES FÚTBOL 2003
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

FIFA FOOTBALL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8**


FIFA FOOTBALL 2003
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**


FIFA FOOTBALL 2004
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9**


HARRY POTTER QUIDDI...
Distribuidor **EA**
Precio **69,95 euros**
Puntuación **7,5**


ISS 2
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


KELLY SLATER'S P.S.
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**


KNOCK. KINGS 2002
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


MADDEN NFL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**


MADDEN NFL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **7,5**


MAN. DE LIGA 2003
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

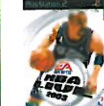

MAT HOFFMAN'S P.B. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**


MUNDIAL FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**


MX 2002
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**


NBA 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


NBA HOOPZ
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**


NBA LIVE 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**


NBA LIVE 2004
Distribuidor **EA**
Precio **63,95 euros**
Puntuación **9**


NBA STREET
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**


NBA STREET VOL. 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**


NFL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

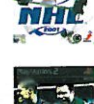
NHL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

NHL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8,5**

NHL HITZ 2003
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

P. E. SOCCER 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

P. E. SOCCER 3
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**


RED CARD
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


SHAUN PALMER'S
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **7,5**


SLAM TENNIS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**


SLED STORM
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**


SMASH COURT TENNIS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

SPLASHDOWN RIDES.
Distribuidor **Proein**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **8'5**


SSX TRICKY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


SSX 3
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9**


SH BEACH VOLLEYBALL
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


SX SUPERSTAR
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



TIGER WOODS 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**


TONY HAWK'S P.S. 3
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S P.S. 4
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**

TONY HAWK'S UNDER...
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



VIRTUA TENNIS 2
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CARRERAS

24 HORAS DE LE MANS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



ATV OFF ROAD
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**

ATV 2: QUAD P. R.
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



BURNOUT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

BURNOUT 2: P.O.I.
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CIRCUS MAXIMUS
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **5**



COLIN MCRAE 3
Distribuidor **Codemas.**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

COLIN MCRAE 04
Distribuidor **Codemas.**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



CRAZY TAXI
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

DRIVING EMOTION T.S
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **5**

EIGHTEEN WHEELER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



EXTREME G3
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

F1 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**



F355 CHALLENGE
Distribuidor **Sony**
Precio **59 euros**
Puntuación **7**

FORMULA 1 2001
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

FORMULA 1 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



GT 3 A-SPEC
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

GT CONCEPT 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



GTC ÁFRICA
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

LOTUS CHALLENGE
Distribuidor **Virgin**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **8,5**

MIDNIGHT CLUB
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



MIDNIGHT CLUB II
Distribuidor **Virgin**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

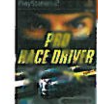
MOTO GP 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



MOTO GP 3
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

NEED FOR SPEED 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

PIERRE NODOYUNA...
Distribuidor **Infogrames**
Precio **51,03 euros**
Puntuación **8**



PRO RACE DRIVER
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

PRO RALLY 2002
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **42,95 euros**
Puntuación **7**



RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Proein**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**

RIDGE RACER V
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**

SHOX
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



SIMPSONS ROAD RAGE
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **6,5**

SMUGGLER'S RUN
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**




SPACE RACE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

SPY HUNTER
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**

STUNTMAN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



T. I. RACING
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **6,5**

V-RALLY 3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**




WILD WILD RACING
Distribuidor **Friendware**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



WIPEOUT FUSION
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



W. R. CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



WRC II: EXTREME
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

WRECKLESS
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**

SHOOT'EM-UPS

007: AGENTE EN FUEGO C.
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**



ACE COMBAT 4
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**




DEUS EX
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

ENDGAME
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**

GUNGRIFFON BLAZE
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**

IRON ACES 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6,5**

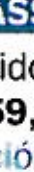


LETHAL SKIES
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

MAX PAYNE 2
Distribuidor **Virginplay**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7.5**

MOH: FRONTLINE
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

MOH: RISING SUN
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



NINJA ASSAULT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



NO ONE LIVES FOREVER
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



QUAKE III REVOLUTION
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



RED FACTION
Distribuidor **Proein**
Precio **32,95 euros**
Puntuación **8,5**

RED FACTION II
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**

RE: DEAD AIM
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**



R.T.C. WOLFENSTEIN
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



SILENT SCOPE
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**




SILPHEED: T.L.P.
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**

SOCOM: US NAVY SEALS
Distribuidor **Sony**
Precio **79,95 euros**
Puntuación **8**

SOLDIER OF FORTUNE: EG
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**




SW: LAS GUERRAS CLON
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **7,5**

escaparate


SW: STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


SW: JEDI STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**


THUNDERHAWK: O.P.
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**


TIME CRISIS 2
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **9**


TIME CRISIS 3
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


TIMESPLITTERS
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**


TIMESPLITTERS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


TUROK EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**


TWISTED METAL: BLACK
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**


UNREAL TOURNAMENT
Distribuidor **Infogrames**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **7,5**


VAMPIRE NIGHT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


XIII
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


PLATAFORMAS

JAK & DAXTER
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

JAK II: EL RENEGADO
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**


KLONOA 2
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**

PRINCE OF PERSIA
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

RATCHET & CLANK
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**


RATCHET & CLANK 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


SONIC HEROES
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

VEXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


AVENTURAS

ALONE IN THE DARK IV
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


BEYOND GOOD & EVIL
Distribuidor **Ubi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


BLOOD OMEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**


CLOCK TOWER 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **8,5**


BROKEN SWORD E.S.D.D
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


CASTLEVANIA
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


EXTERMINATION
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**


FORBIDDEN SIREN
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


FREAK OUT
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **8,5**


LA FUGA DE M. ISLAND
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**


GIANTS: CITIZEN KABUTO
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


HARRY POTTER Y LA...
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**


HITMAN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


ICO
Distribuidor **Sony**
Precio **51,68 euros**
Puntuación **8,5**


LOK: SOUL REAVER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **56,95 euros**
Puntuación **8,5**


LOK: DEFIANCE
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


MANHUNT
Distribuidor **Virginplay**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


MGS 2: SUBSTANCE
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**


ONIMUSHA: WARLORDS
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


ONIMUSHA 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**


PRIMAL
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


PRISONER OF WAR
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**


PROJECT EDEN
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**


PROJECT ZERO
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**


RE CODE: VERONICA X
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


ESDLA: LA COMUNIDAD...
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


SHADOW OF MEMORIES
Distribuidor **Konami**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**


SILENT HILL 2: D.C.
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


SILENT HILL 3
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**


SPIDER-MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**


SPLINTER CELL
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**


SW: BOUNTY HUNTER
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **6,5**

TAZ: WANTED
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**

THE THING
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

TOMB RAIDER: EADLO
Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **7,5**

PUZZLE Y ESTRATEGIA

AGE OF EMPIRES 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**


AQUA AQUA WETRIX
Distribuidor **Proein**
Precio **9,95 euros**
Puntuación **5,5**


ARMY MEN: RTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **5,5**


COMMANDOS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8,5**


DYNASTY TACTICS
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**


DYNASTY TACTICS 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**


KESSEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**


KURI KURI MIX
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**


POLAROID PETE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**


RING OF RED
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**


LOS SIMS
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**


SUPER BUST-A-MOVE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

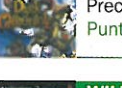

THEME PARK WORLD
Distribuidor **EA**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **7,5**

RPG'S


ARC EL CREPUSCULO...
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

BALDUR'S GATE: D.A.
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**

BALDUR'S GATE D.A. 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



DARK CHRONICLE
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

FINAL FANTASY X
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**


FINAL FANTASY X-2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9,5**

GRANDIA 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

KINGDOM HEARTS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

WILD ARMS 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ACCIÓN


CONTRA: S.S.
Distribuidor **Konami**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**

DEVIL MAY CRY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

DEVIL MAY CRY 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**


DRAKAN: T.A.G.
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ENTER THE MATRIX
Distribuidor **Atari**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**


THE GETAWAY
Distribuidor **Sony**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **9**

GHOSTHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

GTA 3
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**


GTA: VICE CITY
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**

HEADHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


J. B. 007 TODO O NADA
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**

MAFIA
Distribuidor **Virginplay**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

MAXIMO VS THE ARMY...
Distribuidor **EA**
Precio **62,45 euros**
Puntuación **8**


THE MARK OF KRI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

MR MOSKEETO
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


RYGAR
Distribuidor **Virgin**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9**

SHINOBI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

TRUE CRIME: STREETS...
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


TENCHU 3: L.I.D.C.
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

ZONE OF THE ENDERS
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

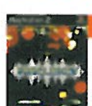

ZOE THE 2ND RUNN.
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

VARIOS

BRITNEY'S DANCE BEAT
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**


EJAY CLUBWORLD
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8,5**

EYETOY: PLAY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


FREQUENCY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

GITAROO MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

MAD MAESTRO!
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



MTV MUSIC GEN. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **8**

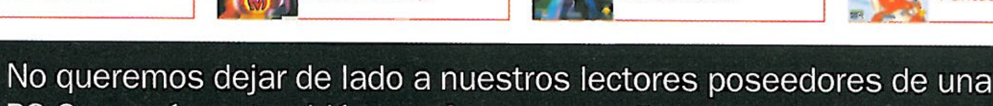


PARAPPA THE RAPPER 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


RAYMAN M
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


REZ
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

SPACE CHANNEL 5
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


PS ONE

No queremos dejar de lado a nuestros lectores poseedores de una PS One, así que también os ofrecemos un listado de lo mejor para la gris.

ACE COMBAT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**


BREATH OF FIRE IV
Distribuidor **EA**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **8,5**


COLIN MCRAE 2.0
Distribuidor **Proein**
Precio **26,95 euros**
Puntuación **10**


CRASH BANDICOOT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**


DINO CRISIS 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**


DRIVER 2
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**


FINAL FANTASY VIII
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**

GRAN TURISMO 2
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**

ISS PRO EVOLUTION 2
Distribuidor **Konami**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **9,5**

MOH: UNDERGROUND
Distribuidor **EA**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **9,5**

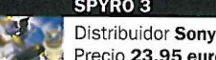
METAL GEAR SOLID
Distribuidor **Konami**
Precio **14,95 euros**
Puntuación **10**


RESIDENT EVIL 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,90 euros**
Puntuación **10**


RAYMAN 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **9**


SILENT HILL
Distribuidor **Konami**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **9,5**


SOUL REAVER
Distribuidor **Proein**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



SPYRO 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**

TEKKEN 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**


TIME CRISIS
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**


TONY HAWK'S P.S. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**


VAGRANT STORY
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

ANÁLISIS

Piratas del Caribe

La Maldición de la Perla Negra



Director Gore Verbinsky **Intérpretes** Johnny Deep, Geoffrey Rush, Orlando Bloom, Keira Knightley **Género** Aventuras **Año** 2003 **Precio** 24 euros **Distribuidora** Buena Vista
Calidad ★★★

Uno de los mayores éxitos de los estrenos veraniegos de los últimos años, curiosamente basado en una atracción del parque de atracciones de Disney en Orlando, y poseedor de un plantel de actores de prestigio aunque poco habituales en superproducciones de este estilo. Entre ellos destacan un soberbio Johnny Deep, que interpreta a un torpe pero divertido pirata, y Geoffrey Rush, que encarna al malo de la función. Orlando Bloom, recién salido de la saga de *El Señor de los Anillos*, y la actriz inglesa Keira Knightley completan el reparto de esta aventura de piratas.







VALORACIÓN

Con una presentación digna de una gran producción, con *intros*, menús animados y demás, Buena Vista nos ofrece una edición en DVD cargada de contenidos tan interesantes como divertidos. En el primer disco podemos elegir entre tres pistas de comentarios: en la primera escuchamos a Johnny Deep y al director Gore Vervinsky, en la segunda al productor Jerry Bruckheimer y una tercera con los guionistas del film. En el segundo disco destacamos "Una epopeya en el mar", un "Así se hizo" en nueve capítulos: tres diarios, el primero nos habla del rodaje en el barco, otro hace un seguimiento de uno de los actores que interpretan a un pirata y por último el diario de Bruckheimer que incluye una galería fotográfica; en "Bajo la cubierta" interactuamos con una especie de juego interactivo con gráficos 3D, que nos permite conocer detalles reales de la vida de los piratas que existieron en la realidad. También se ha de tener en cuenta las divertidas tomas falsas y 19 escenas eliminadas.

■ Imagen ★★★★★ ■ Sonido ★★★★★ ■ Extras ★★★★★





La Última Noche

24 horas desesperadas



Director Spike Lee **Intérpretes** Edward Norton, Philip Seymour Hoffman, Barry Pepper **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 14,76 euros **Calidad** ★★★★

Spike Lee deja de lado el tema racial para narrar las 24 horas previas al ingreso en prisión de un traficante de drogas (Norton) condenado debido al chivatazo de alguien de su entorno. Lee aprovecha para hacer una radiografía de Nueva York después del 11 de septiembre.

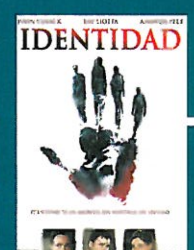
VALORACIÓN

Sorprendente presentación que incluye un vídeo de la concurrida Time Square de Nueva York. Como extras encontramos "Evolución de un director americano", que nos pone en antecedentes de la obra de Spike Lee; seis escenas eliminadas; los comentarios en dos pistas de audio del director y del guionista/escritor del libro David Benioff; y "Zona Cero" con imágenes de la misma.

■ Imagen ★★★★ ■ Sonido ★★★★ ■ Extras ★★★

Identidad

Un asesino entre nosotros



Director James Mangold **Intérpretes** John Cusack, Ray Liotta, Amanda Peet **Género** Thriller **Año** 2003 **Distribuidora** Columbia **Precio** 24 euros **Calidad** ★★★★

Sorprendente *thriller* con final inolvidable que dirige con mano firme James Mangold (*Cop Land*), y que nos introduce en una típica (en apariencia) situación en la que un psicópata se ceba con una serie de personajes que quedan atrapados por una tormenta en un hotel de carretera.

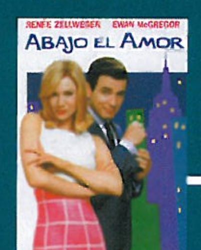
VALORACIÓN

Con una excelente presentación, que incluye una espectacular *intro* y un menú que nos mete de lleno en la atmósfera malsana de la película. Los extras incluyen comentarios en audio de director y guionista, una especie de "Así se hizo" llamado "Estrellas del rodaje", cuatro escenas eliminadas con opción de comentarios del director y tres secuencias comparativas con *storyboards*.

■ Imagen ★★★★ ■ Sonido ★★★★ ■ Extras ★★★

Abajo el Amor

¿Por qué lo llaman sexo cuando quieren decir amor?



Director Peyton Reed **Intérpretes** Renée Zellweger, Ewan McGregor, Sarah Paulson **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Fox **Precio** 21,99 euros **Calidad** ★★★

Comedia ambientada en la ciudad de Nueva York del año 1963, en la que Renée Zellweger interpreta a una autora feminista de éxito que anima a las mujeres a liberarse sexualmente de las cadenas de la visión machista de las relaciones sexuales, y Ewan McGregor se pone en la piel de un famoso periodista y "casanova". La guerra de sexos está servida en esta funcional pero divertida comedia.

VALORACIÓN

La presentación de esta edición en DVD es sorprendentemente sencilla. Pese a empezar con una elaborada *intro*, los menús son estáticos aunque musicados. Los contenidos adicionales son cuantiosos y de una calidad notable. Los más interesantes son los comentarios del director, cinco escenas inéditas (comentadas por el director), un programa de televisión ambientado en los 60 donde cantan Zellweger y McGregor (sin subtítulos), unas divertidas tomas falsas, y una buena cantidad de documentales que explican todos los detalles de la producción, desde el propio rodaje, hasta la banda sonora, pasando por el diseño de producción o el vestuario.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★★

Dos Policías Rebeldes II

Apunta, dispara, corre y destruye



Director Michael Bay **Intérpretes** Will Smith, Martin Lawrence, Jordi Mollà, Gabrielle Union, Peter Stormare **Género** Acción **Año** 2003 **Distribuidora** Columbia **Precio** 24 euros **Calidad** ★★★

Espectacular secuela de la película de acción que llevó a la fama al director Michael Bay (*La Roca* y *Armageddon*), que repite como tal pero con mucho más dinero que gastar. También vuelven los actores protagonistas de aquel primer film, Will Smith y Martin Lawrence, que esta ocasión se enfrentarán a un terrible narcotraficante que vive en casa de su madre y que es interpretado por un actor muy nuestro: Jordi Mollà.

VALORACIÓN

Los menús de este DVD no está a la par con la espectacularidad del film, ya que sólo el menú principal está animado y musicado. Esta edición está compuesta de dos discos: en el primero encontramos la película y trailers de films de Columbia. El grueso de los extras lo encontramos en el segundo disco, y están compuestos por siete escenas eliminadas, un videoclip y detalles de las escenas de especialistas y de efectos visuales, básicamente centrados en la impresionante secuencia de la persecución por la autopista. También encontramos un estudio exhaustivo de seis secuencias (de acción, por supuesto) divididas en la secuencia acabada, imágenes del rodaje de la secuencia, *storyboards* y guión. Por último podemos ver un diario de la producción en 19 capítulos.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★★★





Papá Canguro

¡Que alguien detenga a esos niños!



Director Steve Carr **Intérpretes** Eddie Murphy, Jeff Garlin, Steve Zhan, Regina King **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Columbia **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★

Pese a llevar una carrera de lo más irregular en taquilla, Eddie Murphy consiguió un gran éxito con esta película dirigida al público infantil. Sin ser ninguna maravilla tiene momentos de gran hilaridad, sobre todo cuando son los niños los que cogen las riendas.

VALORACIÓN

Menú principal animado y musicado con transiciones (imágenes de la película) a la selección de escenas y a los extras. Los extras más destacados son un corto de animación titulado "Early Bloomer" y "Detalles", compuesto de varias piezas en las que director y actores (adultos y niños) dan su visión del proceso de rodaje. Además ofrece una serie de juegos y unas tomas falsas.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★★

Escapando de la Oscuridad

Visiones del más allá



Director Stephen Carpenter **Intérpretes** Melissa Sagemiller, Wes Bentley, Casey Affleck **Género** Terror **Año** 2001 **Distribuidora** Lauren **Precio** 24 euros **Calidad** ★★

Otro ejemplo de terror adolescente con sustos pero que no llega a provocar auténtico miedo en el espectador. Melisa Sagemiller interpreta a una atormentada joven que ve a muertos, entre ellos a su novio que murió en un accidente que ella provocó.

VALORACIÓN

Una sencilla *intro* con música cañera da pie a un menú principal animado. Los extras tienen un poco de todo, desde un breve "Así se hizo", hasta tres secuencias inéditas. También podemos ver *storyboards* de tres secuencias con las pistas de audio del film, las fichas y filmografías, y una entrevista totalmente marciana a un grupo de música supuestamente enfrentado a los creadores del film.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★

American Pie. Menuda Boda

Desmadre a la americana



Director Jesse Dylan **Intérpretes** Jason Biggs, Seann William Scott, Alyson Hannigan **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Universal **Precio** 23,95 euros **Calidad** ★★

Tercera entrega de una saga que empezó siendo una versión actualizada de las comedias de adolescentes americanos que triunfaron en los años 80. En esta ocasión Jim decide casarse con Michelle. Lógicamente, sus amigos le organizarán una excitante despedida de soltero, y por supuesto las pasará canutas antes de la ceremonia nupcial.

VALORACIÓN

Aunque esta edición sólo consta de un disco, la cantidad de contenidos adicionales satisfará a los más exigentes, pese a que la presentación no está a la altura de las circunstancias. Extras encotramos para todos los gustos, desde 12 escenas inéditas presentadas (cada una de ellas) por su productor y guionista , e incluso por el cada vez más popular actor Seann William Scott (Stifler), hasta "El diario de Hollywood de Nikki", en el que la joven siliconada que protagoniza la secuencia de la despedida de soltero, nos explica su rutinaria vida entre el gimnasio y el salón de belleza, pasando por las tomas falsas, imágenes del rodaje, dos pistas de comentarios, una con la voz del director y la de William Scott, y otra con los comentarios del resto de actores. Además podremos ver un documento sobre el personaje de Stifler comentado por el actor y el guionista que lo creó.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★★★





En un Lugar de África

Memorias de África



Director Caroline Link **Intérpretes** Juliane Köhler, Merab Ninidze, Sidede Onyulo **Género** Drama **Año** 2001 **Distribuidora** DeAPlaneta **Precio** 30 euros **Calidad** ★★★★

Ganadora del Oscar a la mejor película extranjera en la última edición de estos premios, *En un lugar de África* nos lleva al exótico continente en el año 1938, concretamente a Kenya, país al que huye una familia judía desde Alemania debido a la situación prebélica y de antisemitismo de su país. La película narra las dificultades y los conflictos que tiene esta familia para adaptarse al estilo de vida de su nuevo hogar.

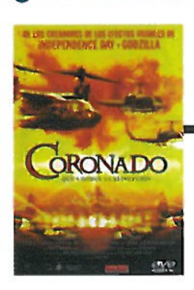
VALORACIÓN

La edición viene en dos discos. En el primero sólo encontramos la película con una buena calidad de imagen, con colores contrastados y una buena descompresión. En lo que respecta al sonido podemos elegir entre 5.1 y DTS. Los extras, ubicados en el segundo disco, son un "Así se hizo", 11 escenas eliminadas comentadas por la realizadora del film, una serie de entrevistas a los actores protagonistas, un documental sobre el continente negro que nos muestra sus lugares más espectaculares, una galería de fotos comentadas, y por último podemos apreciar la música de la banda sonora con una partitura e imágenes del film. También está la opción de *storyboard*, aunque lo único que muestran son localizaciones de rodaje.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★★

Coronado

¿Dónde estás, mi amor?



Director Claudio Fäh **Intérpretes** Kristin Datillo, Clayton Rohner, John Rhys-Davies **Género** Acción **Año** 2003 **Distribuidora** Manga **Precio** 18 euros **Calidad** ★★

Espectacular película (sus más de 600 efectos visuales así lo atestiguan) que narra las peripecias que debe vivir una chica para encontrar a su novio perdido en un país centroamericano, que acaba con su intervención en una revolución contra un dictatorial presidente.

VALORACIÓN

Con un menú animado y musicado, al igual que la selección de escenas, se nos presenta esta película que hace gala de una buena calidad de imagen con colores muy bien contrastados y un sonido en castellano (5.1 y DTS) que saca partido a la gran espectacularidad del film. El apartado de extras brilla por su ausencia ofreciendo únicamente un trailer del film.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★

Oscura Seducción

Desde Rusia con amor



Director Jeff Butterworth **Intérpretes** Nicole Kidman, Ben Chaplin, Vincent Cassel **Género** Comedia **Año** 2001 **Distribuidora** Lauren **Precio** 24 euros **Calidad** ★★★

Ben Chaplin da vida a un empleado de banca que decide "encargar" una novia rusa por Internet (Nicole Kidman). La chica resulta ser realmente explosiva, pero no vendrá sola. El protagonista deberá soportar a unos molestos parientes que le complicarán la existencia .

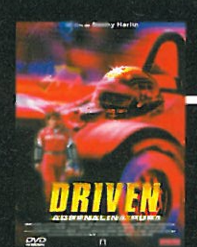
VALORACIÓN

Con un curioso menú animado en el que van apareciendo fotos de los personajes, así como unas transiciones que utilizan un recurso similar se nos presenta este DVD. Como extras ofrece unas entrevistas a los protagonistas y al director, un videoclip en el que Kidman canta con Robbie Williams, escenas de rodaje, un trailer, spots, fichas y biofilmografía.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★★

Driven

Velocidad terminal



Director Renny Harlin **Intérpretes** Sylvester Stallone, Burt Reynols, Kip Pardue **Género** Drama **Año** 2001 **Distribuidora** Manga **Precio** 19,99 euros **Calidad** ★★★★★

Espectacular film sobre las carreras de Fórmula 1 que dirige el finlandés Renny Harlin, conocido tanto por sus grandes éxitos (*Jungla de Cristal 2)* como por sus estrepitosos fracasos (*La Isla de las Cabezas Cortadas*). El guión corre a cargo de Sylvester Stallone, nada raro teniendo en cuenta que el musculoso actor es propietario de un Óscar al mejor guión por *Rocky*.

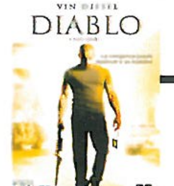
VALORACIÓN

Lo más destacado de este DVD es el sonido (5.1, DTS) que nos sumerge en el frenesí de las carreras de F-1. Como extras destacamos cuatro escenas eliminadas introducidas por Stallone, un documental sobre los efectos visuales, una pista de comentarios del director y un "Así se hizo".

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

Diablo

Llegó la hora de la venganza



Director F. Gary Gray **Intérpretes** Vin Diesel **Género** Acción **Año** 2003 **Distribuidora** Columbia **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★★★★

Mediocre película de acción protagonizada por Vin Diesel y rodada antes de que este musculoso actor cobrase cheques millonarios. La película narra la lucha personal de un agente de aduanas cuando unos traficantes matan a su esposa por haber cazado a un poderoso *capo*.

VALORACIÓN

Nos encontramos con una edición muy poco cuidada tanto en la calidad de su presentación (menús estáticos) como en sus contenidos adicionales compuestos de siete escenas eliminadas y un trailer, ambos en inglés y sin subtítulos.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

La Peligrosa Vida de los Altar Boys

¡Esta monja es un peligro!



Director Peter Care **Intérpretes** Kieran Culkin, Jena Malone, Emile Hirsch, Jodie Foster **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Manga **Precio** 18 euros **Calidad** ★★★★★

Película dramática que narra las peripecias de unos adolescentes en una escuela religiosa del sur de los EE.UU. en los años 70. Los jóvenes deciden hacerle la vida imposible a una monja coja interpretada por Jodie Foster (además de intervenir como productora del film). Esta película incluye secuencias de animación producidas por el famoso Todd McFarlane.

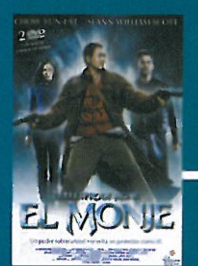
VALORACIÓN

Presentación elaborada y una gran cantidad de extras son las señas de identidad de esta notable edición. A destacar entre los contenidos adicionales cuatro escenas eliminadas, escenas de rodaje, y un impresionante surtido de entrevistas del reparto, de los productores y del director.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

El Monje

Divinidad y artes marciales



Director Paul Hunter **Intérpretes** Chow Yun-Fat, Sean Wiliam Scott, Jaime King,Karel Roden **Género** Acción **Año** 2003 **Distribidora** Filmax **Precio** 18 euros **Calidad** ★★★★★

Película basada en un cómic en la que Chow Yun-Fat interpreta a un monje con un gran poder y cuya misión es la de proteger un milenario pergamino. En este film encontraremos espectaculares escenas de peleas, con un estilo similar al de la mítica saga *Matrix*.

VALORACIÓN

Este DVD ofrece una notable presenteción con efectos 3D, secuencias de combates, además de los efectos sonoros correspondientes aderezados con la música de la película. En el segundo disco encontramos los extras. De éstos destacamos un *teaser*, una *featurette*, entrevistas (dobladas) al trío de protagonistas y a su director, que por desgracia no podemos seleccionar (tenemos que ver una después de otra), lo mismo sucede con las extensas escenas eliminadas. El mejor extra es un extenso "Así se hizo" dividido en diferentes aspectos del film, como la coreografía o los efectos visuales.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

Jet Lag

Amor frente a la puerta de embarque



Director Danièlle Thomson **Intérpretes** Juliette Binoche, Jean Reno **Género** Comedia **Año** 2002 **Distribuidora** DeAPlaneta **Precio** 11,99 euros **Calidad** ★★★★★

Comedia que nace con una clara vocación comercial pretendiendo explotar la calidad interpretativa de dos estrellas francesas con proyección internacional. Más cercana a la puesta de escena teatral que cinematográfica, consigue entretener pero se queda en un producto de consumo sin mayor interés.

VALORACIÓN

Tiene una sencilla presentación que incluye un menú animado y sonido ambiente de un aeropuerto. Los contenidos adicionales que encontramos no resultan muy satisfactorios: fichas técnica y artística, las filmografías, el trailer doblado y unas imágenes de rodaje donde vemos a la directora dando órdenes a los actores.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

ALQUILER



Underworld

Director Leen Wiseman **Intérpretes** Kate Beckinsale, Scott Speedman, Michael Sheen, Shane Brolly **Género** Fantástico **Año** 2003 **Distribuidora** Filmax **Extras** Trailer

Durante siglos dos razas han ido evolucionando en lo más profundo del mundo: los aristocráticos vampiros y los brutales licántropos. Condenados a luchar entre ellos, la Humanidad ha vivido siempre al margen de su existencia. Una guerrera vampiro, Selene, descubre una conspiración de los licántropos para crear una nueva e invencible raza.

The Italian Job

Director F. Gary Gray **Intérpretes** Mark Wahlberg, Charlize Theron, Edward Norton **Género** Thriller **Año** 2003 **Distribuidora** Paramount **Extras** "Así se hizo", escenas eliminadas, "Autoescuela de Italian Job", especialistas,...

El plan era impecable, la ejecución perfecta. Charlie Croker concluyó con éxito el delito de toda una vida. Lo único que no tenía planeado era que le traicionasen. Steve intentó acabar con todo el grupo de Croker, pero sólo pudo asesinar a John Bridger. Ahora con la ayuda de su hija, Stella Bridger, deberán recuperar el dinero robado y vengar a John.



Basic

Director John McTiernan **Intérpretes** John Travolta, Samuel L. Jackson, Connie Nielsen **Género** Thriller **Año** 2003 **Distribuidora** Manga Films **Extras** Por determinar

El 31 de diciembre de 1999, tras el paso del Huracán Beth, un equipo de élite de operaciones encubiertas, a las órdenes del sargento Nathan West, desaparecen en lo que parecían unas maniobras rutinarias. Tom Hardy, un investigador del Ejército, deberá esclarecer las extrañas circunstancias de esta desaparición.

The Emperor's Club

Director Michael Hoffman **Intérpretes** Kevin Kline, Emile Hirsch, Rob Morrow, Embeth Davidtz **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Universal **Extras** Por determinar

William Hundert, asistente de dirección de la prestigiosa escuela St. Benedict, vive según sus propias enseñanzas. Esforzándose en inspirar cada día a sus alumnos para que se conviertan en adultos cultos y responsables. Pero la enseñanza de Hundert se verá sacudida por la llegada de Sedgewick Bell, un nuevo pupilo, hijo de un senador.

Días de Fútbol

Director David Serrano **Intérpretes** Ernesto Alterio, Alberto San Juan, Natalia Verbeke, María Esteve **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Buena Vista **Extras** Trailer, fichas, filmografías, galería fotográfica

El guionista de la exitosa película *El Otro Lado de la Cama* se inicia en la dirección con buena parte del reparto de aquel film. Un grupo de treintañeros fracasados, amigos del barrio desde la infancia, encuentran una solución a sus problemas: el fútbol. Deciden volver a reunir al equipo que tenían de chavales para intentar ganar algo por primera vez en su vida.



La Maldición

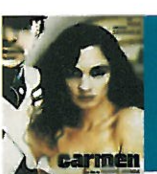
Director Shimizu Takashi **Intérpretes** Okina Megumi, Ito Misaki, Uehara Misa, Ichikawa **Género** Terror **Año** 2003 **Distribuidora** DeAPlaneta **Extras** Por determinar

Nishina Rika, una trabajadora social voluntaria, se ve obligada a visitar una casa ocupada sólo por una anciana postrada en el lecho llamada Sachie. El edificio transpira una extraña atmósfera y es evidente que la mujer vive aterrorizada, pero su enfermedad degenerativa le impide comunicarse con normalidad manteniéndola aislada en una especie de limbo.

Lizzie Superstar

Director Jim Fall **Intérpretes** Hillary Duff, Adam Lamberg **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Buena Vista **Extras** Escenas eliminadas, juego de castings, "Las aventuras de Hillary en Roma", video musical,...

Lizzie McGuire y sus colegas Gordo, Kate y Ethan hacen las maletas para disfrutar de la *dolce vita* durante un viaje de lujo a Italia. Una vez aali confunden a Lizzie con Isabella (miembro de un dúo de música pop) que llevará a la protagonista a enamorarse de Paolo, el exnovio de la cantante.



Carmen

Director Vicente Aranda **Intérpretes** Paz Vega, Leonardo Sbaraglia, Antonio Dechent **Género** Drama **Año** 2003 **Distribuidora** Buena Vista **Extras** Fichas técnica y artística

La naturaleza libre y enigmática de una mujer llamada Carmen, su belleza meridional, su carácter arrebatado y pasional, hacen que el sargento José se convierta en víctima y protagonista de acontecimientos extraordinarios, de amores turbulentos y pasiones incontrolables.

Una Rubia muy Legal 2

Director Charles Herman-Wurnfeld **Intérpretes** Reese Witherspoon, Sally Field, Regina King, Jennifer Coolidge **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Fox **Extras** Ninguno

Reese Whitherspoon vuelve a calzarse los zapatos de Elle Woods, la niña pija licenciada en Derecho que arrasó en los cines americanos. Ahor, esta poco convencional abogada se enfrentará a una nueva cruzada a favor de los derechos de los animales. Acompañada de nuevos amigos va a poner el mundo del revés con tal de salirse con la suya.

Soñadores

Director Bernardo Bertolucci **Intérpretes** Michael Pitt, Eva Green, Louis Garrell, Robin Renucci **Género** Drama **Año** 2003 **Distribuidora** Lauren Films **Extras** Por determinar

París, primavera del 68. Isabelle y su hermano Theo deciden invitar a su casa a un joven estudiante norteamericano mientras sus padres están de vacaciones. Entregados a su libre albedrío, experimentan mutuamente con sus emociones y sexualidad y desarrollan una serie de juegos psicológicos cada vez más absorbentes.

LANZAMIENTOS

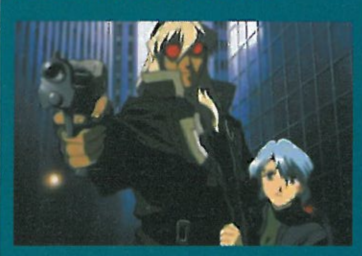
Sigue el éxito de *DVD Manga*

La colección para kioscos *DVD Manga* de Selecta Vision, después del gran funcionamiento de sus dos primeros fascículos (que han tenido que reeditarse), sigue adelante con unos títulos impresionantes en cartera: *Ghost in the Shell*, *Kenshin*, *End of Evangelion*, *Street Fighter II*, *Patlabor*, *Macross Plus*, *Ninja Scroll*, *Lupin III*, *Cowboy Bebop*, *La Visión de Escaflowne*, *Trigun*, *FLCL*, *Harlock Saga*, *Wolf's Rain*... Títulos imprescindibles para todo fan del *anime* al ajustadísimo precio de 11,95 euros. ¡Atento a tu kiosco más cercano!



Engullir es mi oficio

Otro lanzamiento de Selecta Vision, ya para los canales distribución normales, es la serie de animación basada en *Eat-Man*, un conocido *manga* de Akihito Yoshitomi. Está protagonizada por el mercenario Bolt Crank, considerado el mejor en su oficio gracias a que cuenta con un peculiar poder: es capaz de comer cualquier cosa y, después, reproducir su función a través de sus manos. El primer volumen en DVD consta de 5 episodios y sale a la venta a 15 euros.



Un nuevo formato

Según ha anunciado Jonu Media, está preparando un nuevo tipo de formato para lanzar al mercado su series de *anime*. Formará parte de un nuevo sello denominado Millenium Edition y agrupará entre 10 y 12 episodios en dos DVD's, incluyendo además elementos de *merchandising* al interesante precio de 19,95 euros. Las dos primeras series que se editarán de esta manera serán la clásica *Kimagure Orange Road* y la popular *Patlabor*, aunque la semidesconocida *Piano* se lanzará en el formato habitual.



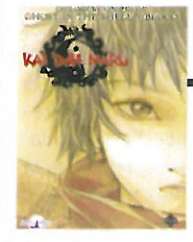
Todo un reportero interespacial

También de manos de Selecta Vision nos llega *Super Dimensional Fortress Macross II: La Película*, una recopilación en formato fílmico de los seis episodios que conformaron la miniserie de televisión que intentó continuar a la mítica *Macross* original. A esta secuela ambientada 80 años más tarde no le falta interés, pero al no estar realizada por Studio Nue (los autores del original) sufrió el rechazo de los fans. Los fans de los *mechas* podrán hacerse con este DVD por 21 euros.



Kaidohmaru

Entre los vivos y los muertos



Director Kanji Wakabayashi **Género** Fantástico **Año** 2001 **Distribuidora** Selecta Visión **Precio** 21 euros
Calidad ★★★★☆

Los estudios de animación Production I.G., creadores de *Ghost in the Shell* y más recientemente *Blood*, vuelven a la carga con este OVA cuya historia acontece en el Japón medieval y explica la aventura de una joven chica que provista de poderes sobrenaturales está dispuesta a acabar con el reino de terror instaurado por una plaga de fantasmas y espíritus malignos.

VALORACIÓN

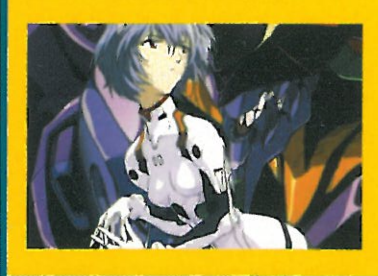
Película presentada con sencillez, con un elaborado menú principal que incluye intro y transiciones. El original estilo visual viene potenciado con unas pistas de audio en castellano, inglés y japonés en 5.1. Los contenidos adicionales son buenos aunque no muy cuantiosos. El más interesante es la mesa redonda entorno al director, al diseñador de personajes y al director de animación, donde se nos da todos los detalles de esta obra. Otros extras son las mejores escenas de los protagonistas y la creación de escenarios 3D.

■ **Imagen** ★★★★☆ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★☆☆

BREVES

Cambia tus DVD's de *Evangelion*

Si adquiriste algún ejemplar de la partida defectuosa de los volúmenes 5 o 6 de la edición en DVD de *Neon Genesis Evangelion*, ahora Selecta Vision se ofrece a cambiártelo por uno nuevo. Para conseguirlo, envíalo el disco defectuoso antes del 22 de febrero a **Selecta Visión S.L. c/Diputación 37, Local 7B 08015 Barcelona**.



Gantz tendrá serie de TV

Poco después de que se anunciara que *Gantz*, el popular *manga* de Hiroya Oku, contaría con una versión fílmica animada, se ha revelado que también se está preparando una serie televisiva. Poco se sabe de la misma, excepto que será creada por Studio Gonzo, autores de *Hellsing*, *Final Fantasy Unlimited* o *Brain Powerd*.

Otomo tiene nueva película

Desde su debut con *Akira* en 1988, Katsuhiro Otomo no había dirigido ningún otro largometraje. Algo que se resolverá en julio, cuando se estrene en Japón su nuevo trabajo, *Steamboy*, un relato de ciencia-ficción ambientado en la época victoriana inglesa que es ya la producción animada más cara de la historia de Japón.

Habrá adaptación animada de *Monster*

Uno de los *mangas* más interesantes que se están publicando actualmente en nuestro país, *Monster: Horrible Story* de Naoki Urasawa (y que terminó de editarse en tierras niponas a finales del 2001), va a contar con una serie animada para televisión que empezará a emitirse en Japón a partir del próximo mes de abril.

NOTICIAS

EASTER EGGS

Piratas del Caribe: La Maldición de la Perla Negra

Podemos encontrar cuatro huevos ocultos en el segundo disco de la edición especial. En submenú "Vuela por el plató", marca "ver todo" y aprieta Derecha, de esta forma se iluminará el diente del mono y podremos acceder a un video en el que se explica como se creo el decorado de la cueva que sale al final de la película. Para conseguir el segundo huevo deberás ir a "Bajo la cubierta. Una historia interactiva de piratas", y marcar "Hacerse a la vela" y entonces pulsar dos veces hacia la Izquierda, entonces veremos señalada la calavera de la moneda y asistiremos a una animación de la batalla del barco. Sin salir de "Bajo la cubierta" dirígete a la selección de escenas, ves a la siguiente página y busca "Barcos pirata", una vez seleccionado aprieta Izquierda y seleccionarás un anillo en la mano de un tenebroso esqueleto. Después de pulsar X/OK podrás ver un trailer de la película en japonés. Por último ves a "Serenata a la luz de la luna", selecciona menú de inicio, aprieta Abajo dos veces y podrás acceder a una breve entrevista con Keith Richards

Soy Espía

Si eres aficionado al boxeo estás de enhorabuena. En el submenú de extras de este DVD debes señalar la opción de detalles para después pulsar dos veces a la Izquierda. Si lo haces bien se iluminará el faro de la moto y podrás acceder a "Trash Talkin" un comentario sobre boxeadores míticos de boca del mismísimo Eddie Murphy, ya que éste interpreta a un boxeador en esta película.



Master and Commander no se hace esperar

La excelente película de Peter Weir que protagoniza Russell Crowe tendrá su edición en DVD antes de lo imaginado. 20th Century Fox Home Entertainment lanzará *Master and Commander: Al otro lado del mundo*, tanto en venta como en alquiler, el día 10 de marzo. La película opta a 10 estatuillas de los Oscars (la entrega de premios se ha adelantado al 29 de febrero) entre los que se incluyen los de mejor película y mejor director. El DVD se presentará en Dolby Digital 5.1 (castellano e inglés) y DTS (castellano), con subtítulos en inglés y castellano. Los contenidos adicionales sólo encontraremos un trailer y un avance de la película *I Robot* basada en la famosa novela de Isaac Asimov. Se espera una edición especial, aunque se desconoce la fecha de lanzamiento





¿La trilogía original de Star Wars?

Son muchos los rumores que hay al respecto, pero parece que el sueño de muchos se va a hacer realidad, por lo menos en EEUU. Parece que será en el mes de febrero cuando 20th Century Fox y LucasFilm anuncien la fecha de lanzamiento de un pack muy similar al de Indiana Jones, o sea incluyendo los tres films en 3 discos y un cuarto DVD para los extras. La fecha prevista de lanzamiento sería para el 21 de septiembre del presente año.

El Rey León: uno viene, otro se va

El Rey León 3: Hakuna Matata, es el título de esta película sólo disponible en el mercado doméstico, que Buena vista lanzará en marzo basada en la popular película de Disney. Aunque esta ocasión no se trata de una nueva aventura sino de una singular visión de los acontecimientos sucedidos en la película original narradas desde el punto de vista de Timón y Pumba. La edición contendrá 2 discos repletos de extras, de los que una buena parte son juegos para niños. Por otro lado también será el mes de marzo cuando 11 títulos de Disney entre los que se encuentra al edición especial de la película original de *El Rey León* serán descatalogados.



¡NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY MÁS!

28 DIAS DESPUES
Distribuidor **Fox**
Precio **21,99**

5 HOMBRES PARA LUCY
Distribuidor **Manga Films**
Precio **17,99 euros**

A PROPOSITO DE SCHMIDT
Distribuidor: **Tripictures**
Precio **19,95**

A SANGRE FRIA (THE JOB)
Distribuidor **DeAPlaneta**
Precio **Alquiler**

AL PACINO DVD COLLECTION
Distribuidor **Universal**
Precio **82,00 euros**

ALIAS 1ª TEMPORADA
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **34,95 euros**

ANGELES CAIDOS
Distribuidor **DeAPlaneta**
Precio **18,00 euros**

ASESINATO.COM
Distribuidor **DeAPlaneta**
Precio **18,00 euros**

BAD BOY CHICO MALO
Distribuidor **Paramount**
Precio **Alquiler**

BESEN A QUIEN QUIERAN
Distribuidor **DeAPlaneta**
Precio **Alquiler**

BIBI LA PEQUEÑA BRUJA
Distribuidor **Paramount**
Precio **Alquiler**

BULLY
Distribuidor **Manga Films**
Precio **17,99 euros**

CAROLINA
Distribuidor **Filmax**
Precio **Alquiler**

CASPER ED.ESPECIAL
Distribuidor **Universal**
Precio **20,95 euros**

CIRQUE DU SOLEIL (VARIOS)
Distribuidor **Columbia**
Precio **24,01 euros**

CORONADO
Distribuidor **Manga Films**
Precio **17,99 euros**

CRUELDAD INTOLERABLE
Distribuidor **Universal**
Precio **Alquiler**

DIVINA PERO PELIGROSA
Distribuidor **Lauren Films**
Precio **Alquiler**

DNA2 VOL.2
Distribuidor **Selecta Vision**
Precio **19,95 euros**

DOCTOR EN ALASKA 1ª TEMP.
Distribuidor **Universal**
Precio **20,95 euros**

EL BESO MORTAL
Distribuidor **Fox**
Precio **14,99 euros**

EL EXTRAÑO
Distribuidor **Fox**
Precio **17,99 euros**

EL GRAN JACK
Distribuidor **Paramount**
Precio **23,95 euros**

EL LLANTO DE LA MARIPOSA
Distribuidor **DeAPlaneta**
Precio **18,00 euros**

EL PRECIO DEL PODER
Distribuidor **Universal**
Precio **33,00 euros**

EL ULTIMO COMBATE
Distribuidor **Manga Films**
Precio **17,99 euros**

EL ULTIMO TESTIGO
Distribuidor **Paramount**
Precio **17,95 euros**

EN LA CIUDAD
Distribuidor **Filmax**
Precio **Alquiler**

ENGAÑO MORTAL
Distribuidor **Paramount**
Precio **23,95 euros**

ENTRETRÉS (TRICICLE)
Distribuidor **Manga Films**
Precio **14,99 euros**

ESTE CUERPO NO ES EL MIO
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **20,95 euros**

FEMME FATAL
Distribuidor **Warner**
Precio **19,99 euros**

HABLANDO DE SEXO
Distribuidor **Lauren Films**
Precio **24,01 euros**

HOUSE OF GAMES
Distribuidor **Fox**
Precio **14,99 euros**

INVENCIBLE
Distribuidor **Universal**
Precio **Alquiler**

KARATE A MUERTE EN BANGKOK
Distribuidor **Manga Films**
Precio **17,99 euros**

LA PELOTA VASCA
Distribuidor **Planeta D**
Precio **19,95 euros**

LO MEJOR DE CHOOF (TRICICLE)
Distribuidor **Manga Films**
Precio **14,99 euros**

LOS ARISTOCRATAS DEL CRIMEN
Distribuidor **Fox**
Precio **14,99 euros**

LOS CHICOS DEL BARRIO
Distribuidor **Columbia**
Precio **24,01 euros**

MALAS INTENCIONES
Distribuidor **DeAPlaneta**
Precio **18,00 euros**

MALDITAS VACACIONES
Distribuidor **Paramount**
Precio **17,95 euros**

MAS ALLA DEL DEBER
Distribuidor **DeAPlaneta**
Precio **18,00 euros**

MASTER AND COMMANDER
Distribuidor **Fox**
Precio **21,99 euros / Alquiler**

MIMIC 2
Distribuidor **Lauren Films**
Precio **24,01 euros**

MUCHA SANGRE
Distribuidor **Filmax**
Precio **Alquiler**

NO TENGO MIEDO
Distribuidor **Manga Films**
Precio **17,99 euros**

OPEN RANGE
Distribuidor **Filmax**
Precio **Alquiler**

OSCUROS NEGOCIOS
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **11,95 euros**

PACK 23 DIAS...+ULTIMA LLAMADA
Distribuidor **Fox**
Precio **34,99 euros**

PACK WOODY ALLEN
Distribuidor **Fox**
Precio **59,99 euros**

PASIONES PROHIBIDAS
Distribuidor **Fox**
Precio **14,99 euros**

PERFECT STRANGERS
Distribuidor **Universal**
Precio **Alquiler**

PHILADELPHIA ED.ESPECIAL
Distribuidor **Columbia**
Precio **24,01 euros**

PISA A FONDO
Distribuidor **Paramount**
Precio **17,95 euros**

PLATILLOS VOLANTES
Distribuidor **Universal**
Precio **Alquiler**

POLIGONO SUR
Distribuidor **Manga Films**
Precio **14,99 euros**

REQUIEM
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **14,95 euros**

SCORPIO
Distribuidor **Fox**
Precio **14,99 euros**

SEXO EN NUEVA YORK (4ª TEMP.)
Distribuidor **Paramount**
Precio **34,20 euros**

SHOGUN
Distribuidor **Paramount**
Precio **23,95**

STAR TREK NEMESIS
Distribuidor **Paramount**
Precio **23,95 euros**

STAR TREK VI ED.ESPECIAL
Distribuidor **Paramount**
Precio **23,95 euros**

TERCIOPELO AZUL (ED.ESPECIAL)
Distribuidor **Fox**
Precio **14,99 euros**

TERRIFIC (EL TRICICLE)
Distribuidor **Manga Films**
Precio **14,99 euros**

THE RUSSIAN JOB
Distribuidor **DeAPlaneta**
Precio **18,00 euros**

ULTIMA LLAMADA
Distribuidor **Fox**
Precio **21,99 euros**

UN LARGO ADIOS
Distribuidor **Fox**
Precio **14,99 euros**

UN TIMADOR CON ALAS
Distribuidor **Paramount**
Precio **17,95 euros**

UN TRABAJO EN ITALIA
Distribuidor **Paramount**
Precio **23,95 euros**

UNA PRECIOSA PUESTA DE SOL
Distribuidor **Warner**
Precio **19,99 euros**

VIDAS CONTADAS
Distribuidor **Manga Films**
Precio **17,99 euros**

WOLF'S RAIN VOL.2
Distribuidor **Selecta Vision**
Precio **19,95 euros**

X-CHANGE
Distribuidor **Filmax**
Precio **Alquiler**

X-MEN 2 LA VERDADERA HISTORIA...
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **14,95 euros**

RÁNKINGS

LOS MÁS ALQUILADOS
SEGÚN BLOCKBUSTER

1 La liga de los hombres...
2 Tomb Raider: La cuna...
3 Confidence
4 Diablo
5 Jeepers Creepers 2
6 Como Dios
7 Última llamada
8 El cazador de sueños
9 Dos tipos duros
10 Mi vida sin mi

LOS MÁS VENDIDOS
SEGÚN FNAC

1 Los otros
2 Tesis
3 La comunidad... (E.Ex.)
4 El sentido de la vida
5 La comunidad del anillo
6 Lucía y el sexo
7 Drácula de Bram Stoker
8 Vacas
9 Intacto (Ed.Colecc.)
10 Todo sobre mi madre



Angelina Jolie es, como no, Lara Croft





¡QUÉ GRANDE ES EL VIDEOJUEGO!

MANUEL GUTIÉRREZ GUTIÉRREZ (E-MAIL)

Hola *Planet*, ésta es la segunda vez que os escribo, soy un chico de Pozoblanco, pueblo de Córdoba, y he de felicitar antes que nada sobre todo a vosotros, amos del conocimiento PlayStation, y a todo aquel que haya dado su granito de arena para conseguir que ésta sea la revista más sincera y divertida del mercado.
Gracias, gracias, pero que sepas que en lugar contribuir a la revista con granitos de arena, los redactores de *Planet* se inclinan por dejar las oficinas directamente como un "desierto" en cuanto el Bar Tolo abre las puertas.

He de deciros que me encanta el cine, ¡¡¡y si encima es una película sobre un videojuego genial!!!! Pero películas como *Final Fantasy* o *Tomb Raider* me decepcionaron mucho (en mi opinión, *Final Fantasy* debería haber estado ambientada en algo más parecido al mundo de los juegos, y no en ese mundo futurista)... He oído rumores sobre la versión de juego a película de *Max Payne*, *Project Zero*, *Silent Hill* y *Metal Gear Solid*... ¿Cuáles de ellos son ciertas? ¿Y cuánto tardarán?
Hay que reconocer que algunas adaptaciones videojueguiles a la gran pantalla son más insufribles que una maratón de los Teletubbies con doblaje a cargo de Fresita... esperemos que los films en cuestión no defrauden. El proyecto más tangible de momento es *Silent Hill*, que debería llegar a las pantallas por allá el año 2005 y será dirigida por Christopher Gans, que cuenta en su currículum con *Crying Freeman* y *El Pacto de los Lobos*. El segundo proyecto más probable es el de *Project Zero*, cuyos derechos para la gran pantalla han sido adquiridos por los famosos estudios de Steven Spielberg, DreamWorks, aunque ni siquiera tiene fecha de rodaje. Sobre *Max Payne* se habló hace un par de años de una película a cargo de un tal Shawn Ryan, pero finalmente el proyecto parece estar en punto muerto. Finalmente, de *Metal Gear* sólo se sabe que New Line Cinema ha negociado sobre el tema con Konami, pero sin llegar a ningún acuerdo.

En estas Navidades me he comprado el *RE: Code Veronica X* y me falta por coger la Magnum, pero el problema es que hay un fuego que me impide avanzar. He leído varias guías sacadas de internet y me dicen que tengo que recargar un botiquín en un bote de espuma en la habitación donde se encuentra la llave de la grúa, pero... ¡¿dónde esta el maldito botiquín?! ¿Acaso es el extintor que usa Claire al principio? ¿Por qué me ha desaparecido?
El Magnum es casi imprescindible para acabar el juego (por cierto, Holybear ha escrito a Capcom para solicitar que además de "Magnum" haya en el juego también "Solero" y "Frigo Dedo"), así que sigue mis instrucciones. Efectivamente, lo que necesitas es el extintor vacío de Claire, pero puede que no lo encuentres porque lo hayas dejado dentro de la caja de seguridad (ya sabes, en la zona del detector de metales). Lo que tienes que hacer es dejar el extintor dentro de un baúl en la primera parte del juego para poder recuperarlo luego con Chris, recargarlo en la habitación de la llave de la grúa, y finalmente apagar el fuego que te impide llegar hasta tu Magnum.

Bueno, muchas gracias, os dejo para que podáis constestar estas preguntas para después daros un descanso a base de JB con Nesquik.
¡Quita, quita! ¿Acaso nos tomas por borrachos? Nuestra bebida favorita en realidad es la soda... ¡combina tan bien con todo (con todo el minibar, claro)!



JUEGOS DE MUDANZA

JORGE CASANOVA JOVEN (ARROYO DE LA MIEL, MÁLAGA)

Feliz Año Nuevo a todos, sobre todo a vosotros por hacer esta revista. Un nuevo año en *PlanetStation*...
Y parace que fue ayer el día en que se me abrieron las puertas en *PlanetStation* gracias a mis dos grandes lemas: "empujar" y "tirar".

Me gustaría saber por qué algunos títulos de la PS2 se han o están trasladando a otras formas de juego.
La verdad es que últimamente los juegos cambian más de plataformas que una *drag queen* con problemas de juanetes. Todo ello se debe básicamente a que las compañías que no están obligadas a exclusividades contractuales quieren sacarle más beneficios a sus juegos, pero eso también nos está beneficiando: *Splinter Cell* y *Rainbow Six 3* se han pasado finalmente por PS2.

He aquí una pregunta importante: ¿cuál es uno de los mejores juegos que estáis tratando en la revista?
Pues a *Final Fantasy X-2* lo estamos tratando bastante bien... T-Virus le hace un masaje todas las mañanas y le hemos instalado un *jacuzzi* privado. Ahora en serio: *FF X-2* nos ha sorprendido por su calidad, y ha demostrado que es algo más que una operación de Square Enix para sacar dinero de su saga más famosa. Otro título con el que ha pasado algo similar es con *Resident Evil Outbreak*, que en lugar de ser el típico subproducto de Capcom es todo un juegazo cuyos gráficos impresionan más que las azafatas del *Un, Dos, Tres* haciendo una coreografía dedicada al *Kama Sutra*. También tenemos que mencionar las excelencias de *Forbidden Siren* y de *James Bond 007: Todo o Nada*.

Si dejáis en paz la bebida, ¿podéis citarme buenos juegos de carreras?
Podemos citarte tres clásicos aunque ya estén mas vistos que el ombligo de Marlene Morreau: *Need For Speed Underground*, *GT 3 A-Spec* y *BurnOut 2*.

Por último, para chinchar la mía amiga Telva y lectora vuestra, os envío un dibujo de una mujer muy buena, y si no os quedáis embobados mirándola, publicadme, *please*.
Desde luego nos ha llamado la atención. ¡Nos encantan las mujeres que están buenas! Buenas de salud, queremos decir... ejem ejem.

EL GALLINERO

ASÍ QUIERO MI *FF VII*

JOSEP BRONCANO SÁNCHEZ (E-MAIL)

Por cierto no debo ser el primero que lo dice pero si soy uno más: ¡¡¡LA GENTE QUIERE *REMAKE* DE *FINAL FANTASY VII*!!! Personalmente, por mí podría ser exactamente el mismo juego con gráficos como los de los últimos *Finals*.

DE RATONES...

GONZALO GARCÍA ONRUBIA (E-MAIL)

Pienso que todos los *shooters* en primera persona están hechos para jugarlos con ratón, así que a ver si se animan las empresas a incluir la modalidad de ratón USB.

... Y CARTAGGEDONES

GONZALO GARCÍA ONRUBIA (E-MAIL)

Debo echarle la bronca al que escribió el Cartaggedon V. Cuando quería decir que antes de que saliera *Manhunt* no me había gustado mucho, lo que quería decir es que me parecía que iba a tener la mecánica te escondes-vuelas la cabeza a alguien-te escondes-te vuelves a cargar a alguien.

EL TAMAÑO SÍ IMPORTA

JOSÉ MANUEL ALFARO GARCÍA (E-MAIL)

Las guías que publicáis son muy completas, pero serían mucho más útiles si fueran en un formato más reducido que pudiera entrar dentro de una caja de DVD. De esta forma podríamos tenerlas dentro de la caja de cada juego y así no tener que buscar en la revista.





RESPUESTAS *SINTZERAS*

PAU BONOPAD MANCLÚS (TAVERNES DE LA VALLOIGNA)

¡Hola! Soy el nuevo que os escribe, soy iniciado del *Jak II: El Renegado*.
Encantado, aquí también todos somos aficionados al Jack Dan... ejem, perdón... al *Jak II*.

¡Chicos! En el *Jak II*, ¿cómo puedo conseguir esferas infinitas?
Conseguir esferas infinitas sin esfuerzo en *Jak II* es tan imposible como ver a Chuck Norris nominado al Nobel de la Paz (aunque si han nominado a Bush y a Blair... mejor nos callamos). Si quieres aumentar sustancialmente tus esferas te recomiendo que te apliques en los minijuegos de *Jak II*: carreras, estadio de la turbotabla, juego de Onin, galería de tiro...

En el *Batman: Rise of Sin Tzu*, ¿cómo gano a Sin Tzu?
Muy fácil: para ganar a Sin Tzu basta con que te acabes el juego. Está bien, está bieeeen, te digo otro sistema: aunque Sin Tzu parece invulnerable, si esquivas sus ataques cuatro o cinco veces dará un salto en el aire y, cuando aterrice, podrás golpearlo. También puedes aprovechar para darle con un buen *combo* cuando se quede parado tras esquivar un par de sus ataques.

¿Qué juego me recomendáis, *Full Metal Alchemist* o *XIII*?
Pese a ser ambos buenos juegos, te recomiendo *XIII*, más que nada porque está publicado en España y a buen precio, cosa que no sucede con *Full Metal Alchemist* (que con los costes de importación podría costarte tres riñones enteritos). De hecho, dudo que algún día llegue a publicarse este *action*-RPG de Square Enix en la piel de toro mientras la serie de *anime* en que se basa sea menos conocida en nuestro país que el agua mineral en casa de Kain.

Adiós tíos, hasta la vista (no me publiquéis, enviadme la carta).
¿Y no preferiría una contestación en telegrama el señorito? Menos exigencias, que al final "enviaremos" tus cartas a un sitio que empieza por "M", y no nos referimos a Murcia precisamente.





PLANETEROS AL TREN

ANÓNIMO (DE UN LUGAR ANÓNIMO)

¡Hola Drako! Estooo... ¿Me harías ese favor de pasarme esa cañita que escondes bajo la mesa pa que no te pille el jefe? ¡Que con ocho ya vas bien, hombre!
¡Mentira gorda señor Director! ¡Esto que tengo aquí no es una cerveza! Se trata de, euh... de una muestra para un análisis de orina que me hará mi médico de cabecera... ¡Hics!

Vamos a subir al *PlaneTrain*.
¿El tren de *Planet*? Me parece que exageras, en la Redacción hay cierta dosis de vagancia, pero de ahí a llamar a los redactores "vagones"...

1ª Estación: Me gustaría comprarme el *Kingdom Hearts*. El problema es que, aparte de que no he jugado nunca, tengo amigos que dicen que mola mucho porque es un juego de rol, y otros que dicen que es un juego *pa* críos por lo de Walt Disney. ¿Me lo puedes aclarar?
Yo te lo aclaro más que la piel de Michael Jackson si hace falta: *Kingdom Hearts* es un *action*-RPG notable en el que la aparición de personajes de Disney le da un carisma especial. Yo no diría que es un juego sólo para niños, sino que más bien se trata de un juego para todos los públicos y totalmente recomendable.

2ª Estación: Tengo *Los Sims* para ordenador y la verdad es que hace un año no me despegaba de él y ahora han cogido tanto polvo como *pa* que firmen *tóos* los de la *Planet*. ¿Merece la pena comprárselo en PS2 (si hay que gastar se gasta, pero gastar *pa ná* mosquea)?
Pues la verdad, si ya tienes el juego original de PC, que es más barato y que dispone de multitud de expansiones, no le veo la gracia a comprar las versiones de PS2, que cuestan bastante más y encima las partidas guardadas en la tarjeta de memoria ocupan más espacio que los gayumbos de Pavarotti en el tendedero de secar la ropa.

3ª Estación: ¿Cuál es mejor, *MGS 2*, *The Getaway*, *MOH: Frontline* o *MOH: Rising Sun*? Dime diferencias de gráficos de *MGS 2* y *The Getaway*.
Pese a los años que tiene, *Metal Gear Solid 2* es el que mejor apartado gráfico tiene de los juegos que mencionas: su nivel de detalle y perfección es netamente superior al de los otros tres. Piensa que *MGS 2* puede poner en pantalla tres gigantescos *mechas* Metal Gear a la vez, mientras que las fases a pie de *The Getaway* tiene un motor 3D más brusco que Coto Matamoros "piropeando" a Carmen Hornillos.

4ª Estación: Soy amante de los buenos gráficos y estoy en duda entre *Las Dos Torres* o *El Retorno del Rey*. ¿Qué mejoras hay en *El Retorno del Rey* aparte de más personajes? ¿*Pa* cuándo *Las Dos Torres* en Platinum?
Aunque las diferencias gráficas entre los dos títulos no son precisamente abismales, en *El Retorno del Rey* las texturas son más detalladas y hay mejores efectos de iluminación y de niebla. Eso sí, tanta virguería ha acabado pasando factura en forma de ralentizaciones en los momentos en que la pantalla está más cargada que la furgoneta de Los Tres Tenores. Por cierto, *Las Dos Torres* está a precio Platinum hace meses, despistado.

5ª Estación: ¿Vale la pena la nueva PSP? Lo digo porque si hay que elegir entre Game Boy y PS2, me quedo con la PS2. No es por nada, pero es que me gustan más las "pantallazas" que las "pantallitas".
Estamos contigo, aunque hay que reconocer que llevándote la TV de 32 pulgadas de la PS2 a cuestas para jugar en el Bus, puedes pasar más incomodidades que Espinete durmiendo en una cama de agua. Vamos, que las consolas portátiles están pensadas para jugar en lugares en los que no lo podemos hacer con la consola doméstica, por lo que es absurdo compararlas.

Ah, ah, aaaah, ah... Bueno, ya hemos llegao al final del trayecto. No tenía el billete, así que he tenido que ir corriendo.
Bueno, así al menos te has ahorrado el dinero del tren. Aunque yo he sido más listo que tú: en vez de ir detrás del tren he ido corriendo detrás de un taxi y así me he ahorrado aún más dinero.

Bueno, va. Te regalo una peseta que he *encontrao* en el suelo *pa* que ahorres para el *MGS 2*.
Gracias chaval, no sabes lo bien que me irá. Piensa que los redactores de *Planet* somos tan pobres que en Navidad en vez de hacer la Misa del Gallo hacemos la Misa del Avecrem.

¿CHISTES MALOS? ¡SÍ GRACIAS!

JOSEP BRONCANO SÁNCHEZ (E-MAIL)

¿Qué tal, Drako? ¿Cómo estamos? Tengo que confesarte algo: yo personalmente me desc*jono con tus chistes malos ¡eres el mejor, sigue así!
¿Que mi chistes son malos? ¡Pero si son buenísimos! ¿Sabéis cual es el nombre de pila del director Gillian? ¡Muy fácil! ¡Energizer! ¡Jurl jurl jurl! [Nota de la Redacción: No sólo repudiamos este lamentable chiste de Drako, sino que exhortamos a los matones a sueldo que estén leyendo estas líneas a que nos envíen sus tarifas de trabajo. Gracias].

¿Qué tal el resto de la Redacción? Hacéis un gran trabajo. No os puedo decir que sois los mejores, porque la verdad es que desde que tengo mi PS2 no compro otra revista.
Esto confirma nuestras estadísticas: 10 de cada 10 lectores que sólo compran *Planet* no leen otras revistas.

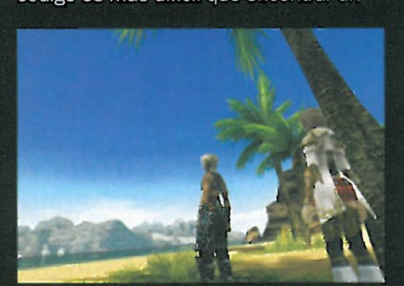
Qué sorpresa me llevé el otro día. Dando una vuelta por un centro comercial, paso por el *stand* de videojuegos y me encuentro el *Beyond Good & Evil* a 29,95 euros. Me lo compré y es un juegazo, ¡sí señor! (un poco corto por eso).
La verdad es que el juego de Michel Ancel es estupendo y gracias a su argumento engancha como pocos, pese a su extraño formato de pantalla en "Cinemascope". Y vale, es cierto, no dura mucho, pero si se tomaran represalias con todo aquel que sea "un poco corto" la mitad de los redactores de *Planet* estaría pidiendo en la calle.

Resulta que tengo una duda sobre ese juego que me come las entrañas y es que tengo todas las perlas, he fotografiado a todos los animales... y sigo sin saber el código de la máquina del Bar Akuda, la que está al lado del minijuego de los discos... A ver si me podéis echar un cable, os lo agradecería mucho, más que nada porque dentro debe estar el MDisk que me falta.
Presta atención, porque conseguir ese código es más difícil que encontrar un casco de moto a medida para Naranjito: tienes que ir a la web oficial de *Beyond Good and Evil* en Internet (**darkroom.ubi.com**) y entrar tu código de guardado en ella (el código de guardado se puede ver en la parte inferior de la pantalla de guardado). Así obtendrás el *password* de la dichosa maquinita que te dará acceso a una versión multijugador del juego del minijuego de los discos.

Por cierto, *Final Fantasy XII* pinta MUUUUYYY bien. Estoy deseando pillarlo...
No sólo parece que *Final Fantasy XII* pinta mejor que Picasso y Dalí juntos, sino que esta nueva entrega al parecer será notablemente más difícil que los anteriores episodios de la serie, además de ser menos lineal y contar con muchas más misiones secundarias.

Otra saga que me encanta es *Tekken*, pero cinco juegos con los mismos personajes... ¿no se están estancando un poco? Sólo dejo que se quede Heihachi, que ése reparte estopa pero bien, aunque de momento hasta que no vea un *Tekken 5, Soul Calibur II* es el rey.
Puede que *Soul Calibur II* sea el nuevo Rey (¿y quizá *Dead Or Alive* sea la nueva Letizia Ortiz?), pero no deberías subestimar a la saga *Tekken* cuya jugabilidad, intuitiva y profunda a la vez, es aún la preferida de muchos expertos en lucha 3D. Eso sí, quizá los programadores de *Tekken 4*, al igual que los directivos del Barça, deberían haber renovado algo más la "plantilla".

Bueno gente gracias por leerme en el caso que lo hagáis, y un saludo a todos los que disfrutan con su Play... ¡Vaya, ahora que me acuerdo! Iba a mandaros una buena pata de jamón, pero ya le he dado al botón de enviar... otra vez será...
¡Vaya! Y yo te había escrito en estas líneas el número de teléfono móvil de Elsa Pataky y le he dado sin querer al botón de "borrar"... ¡Otra vez será!







ESTO ME SUENA A CHINO

ANA LIDIA MOYA "CHRISTY" (TENERIFE)

Buenassss ¡borrachitos de mi corazón! Salid del Bar Budo un momento (si sois capaces) y atendedme unas preguntillas que me rondan la cabeza como birras en la vuestra. No se me da bien el peloteo, así que paso de deciros que sois la mejor revista que he leído, aparte del precio y los contenidos.
Así que somos la mejor revista "dejando aparte precio y contenidos"... ¡Pues por lo visto debemos utilizar unas grapas para juntar las páginas que son la releche!

Me he enterado por vosotros que en el juego *FF X-2* hay un tipo parecidísimo a Tidus que se llama Shuyin. ¿Qué insinuáis con eso? ¿Acaso Tidus, el original, no va a salir?¡¡¡Imposible!!!
Pues sí, a los de Square Enix les ha dado por clonar el aspecto de Tidus como si fuera una oveja Dolly cualquiera y darle el nombre de Shuyin. Eso no significa que Tidus no pueda salir en el juego, ni tampoco que tenga necesariamente que aparecer en él... Para saberlo deberás acabarte *FF X-2* con todos sus finales porque no pensamos decírtelo para no destriparlo... ¡Que luego van diciendo que tenemos más peligro que Hannibal Lecter sustituyendo a Arguiñano!

En *Project Zero* me he quedado atascada en la mansión, casi al principio, me he encontrado con una especie de reloj con números en chino y tengo que introducir 4 dígitos para que se abra la puerta. El número es 3669, pero ya lo he intentado y nada. ¡Es que como todos los números están en chino, no se cuál es cuál!
Bueno, para la culturización general de nuestros lectores aclararemos que no es que los programadores tengan peor letra que las canciones de David Bisbal, sino que están escritos en japonés. Dicho esto, basta con que sepas que el número superior simboliza el cero, el de su izquierda simboliza el uno, el de la izquierda de éste el dos, y así sucesivamente.

Me chiflan los juegos de rol, los de miedo y los de lucha. Sin ser *FF X, Silent Hill 3, Project Zero* y *Tekken 4* ¿cuáles son los mejores del momento de cada tipo?
De rol, *Final Fantasy X-2*. De miedo, sin duda *Forbidden Siren*. Y de lucha, *Soul Calibur II*, que tiene menos rival que Carlos Sainz en unos autos de choque.

Y voy a ser otra de esas pesadas que reclama un póster de los chicos más buenos de los *FF*. El anterior de Paine estuvo bien ¡¡pero también hay chicas que leen la revista!! Además tengo un hueco en mi habitación para el poster, por si algún día se os pasa por la cabeza hacerlo.
Tranquila Ana, que mientras no saquemos ese poster, todos los redactores se ofrecen gustosos para "rellenar" tu hueco... Nos referimos al hueco de la habitación, ¡so sátiros!

Bueno, eso es todo. Gracias por ser como sois, y no perdáis nunca ese humor que caracteriza a la revista.
Tranquila. Seremos fieles a nosotros mismos y evitaremos a toda costa endiosarnos por vuestros piropos. Hasta la próxima carta si YO quiero.

CUENTA DE AHORRO PS3

GONZALO GARCÍA ONRUBIA (E-MAIL)

Primero, felicitaros por vuestra revista (de verdad, es la mejor).
¡Mamá! Ya te he dicho cientos de veces que no me escribas a la revist... ¡Ahí va! Pero si esta felicitación no viene de ninguno de nuestros familiares, no puede ser. Estimados lectores, ¿ya sabéis lo perjudicial que puede resultar el consumo de alucinógenos?

¿Qué demonios es GameShark? Lo he visto cuando busco algún juego en Internet, es algo para trucos pero no lo sé.
Básicamente se trata de un disco que se introduce en la Play antes de iniciar el juego, y que te deja introducir ciertos códigos que permiten "ayudas" tales como vidas infinitas, selección de nivel, inmunidad, mayor munición... Vamos, que es uno de los inventos más impresionantes desde que T-Virus patentó la caspa sintética para pelucas.

A ver, me gustan los juegos de acción en 3ª persona y las aventuras de acción/conducción (como *Grand Theft Auto*). ¿Cuál me recomendáis? He jugado a *True Crime*, pero pienso el control en el coche es mas bien complicado...es que conducir con el *stick* izquierdo...
Más complicado es lo de Carlos Sainz, que se empeña en utilizar el morro del coche para frenar en lugar del pedal, pero bueno... Últimamente nos ha impresionado bastante *007: Todo o Nada* (ya sabes, ese juego que está protagonizado por James Bond, ese hombre que liga más que el padre de Jesulín en un viaje del Inserso), que tiene acción en tercera persona, conducción y algo de aventura... aunque por supuesto no tiene nada que ver con la libertad total de *Grand Theft Auto*. Otra propuesta interesante, si no has jugado a la versión de PC, es *Mafia*: una especie de *GTA* ambientado en un ciudad americana en plenos años 30 y con más mafiosos que el Congreso de los Diputados. Por otro lado si te va la acción al estilo del inconmensurable *Devil May Cry* deberías echar un vistazo al nuevo *Castlevania*.

Un comentario: con lo que cobráis en la redacción, ya podéis empezar a ahorrar para PlayStation 3 (que salga dentro de mucho, que yo todavía tampoco tengo dinero).
Tranquilo, que hasta que sala la PS3 sólo "gastaremos" el dinero rascando las monedas contra la pared.

Por último , propongo un nuevo debate entre Holybear y T-Virus: "Si yo soy tú y tú eres yo, ¿quién es el más tonto de los dos?". Bueno, os dejo ya, que si no te tendrás que dejar los ojos en leerla, Drako.
No te ensañes con Holybear y con T-Virus. Piensa que en el colegio sólo pudieron "subir de curso" haciendo un agujero en el techo del aula.

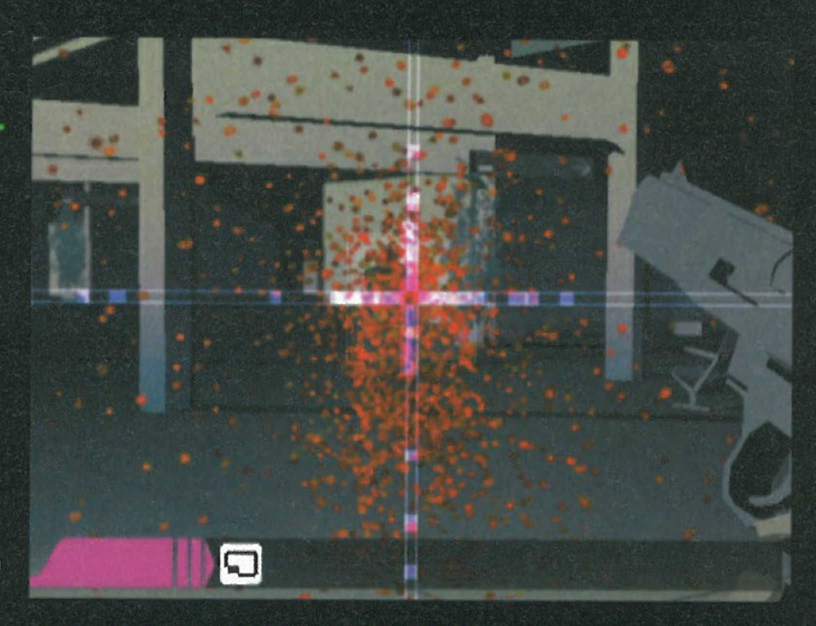






PLANET LOS CRÍA

Tenemos un grupo en el MSN sobre música *heavy*. Si alguien quiere pasarse a mirarlo es: http://groups.msn.com/Thenewsh
Aragorn el Montaraz



¡LA RESPUESTA O LA VIDA!

ENRIQUE GARCÍA PÉREZ (E-MAIL)

Antes de comenzar a disparar con mi metralleta cargada hasta los topes quisiera felicitarle el año a todo el equipo de *PlanetStation*. Bien, tras esto, ¡arriba las manos!
De acuerdo, de acuerdo, ya levanto las manos... ¡pero que sepas teclear con los pies es más complicado que descargar una melodía polifónica en el móvil de los Picapiedra!

¿Cuando sale *FF X-2*? Tengo entendido que sale en febrero, pero veo que en algunas webs hasta hace unos días ponía que salía el 14 de febrero ¡¡¡pero ahora pone el 24!!! Dios, que no lo retrasen más que nos da un yuyu...
Pues lamentablemente la fecha aún se ha retrasado más, y finalmente el lanzamiento se ha fijado para el 27 de febrero. Desde luego este juego se está haciendo esperar más que la jubilación de Don Manuel Fraga.

¿Para cuando la adaptacion para PS One de *FFIII*? Y no me refiero al *FFVI*, al que le correspondió el nombre de *FFIII* en E.E.U.U.
Pues la cosa está difícil, ya que los dos primeros *FF* se adaptaron a PS One a partir de su versión para la consola portátil Wonderswan, y parece que el proyecto de *Final Fantasy III* está más embarrancado que el barco de Chanquete.

¿Es posible esperar una reconversion para PS2 de los títulos exclusivos para GameCube de la saga *Resident Evil* (en mi opinión, creo que no han tenido mucho éxito con ese cambio...)?
Pues al menos durante el 2004 hay más posibilidades de que Leticia Sabater deje el tinte de bote que de ver esos juegos en nuestras consolas. De todas maneras, el anuncio de conversión del juego *Killer 7* a PS2 mantiene abiertas nuestras esperanzas cara al 2005.

He oído que se esta rodando la segunda *peli* de la saga *Resident Evil*, ¿tendremos una versión cinematográfica de Nemesis o el Doctor William Birkin? Aunque la prefiero de Alexia...
Pues al parecer el la película *Resident Evil: Apocalypse* tiene bastantes elementos sacados de *RE 3*, tal como atestiguan las apariciones estelares de Jill Valentine, Nemesis, Carlos Oliviera o Nicholai. Vamos, que los fans van a babear más con la película que Crazy Spify con las azafatas del *Un, Dos, Tres*.

En fin, espero no haber sido muy pesado con las preguntitas y os doy las gracias de antemano. Gracias por publicarme el dibujo de Crash en el numero 14, ¡qué tiempos aquellos!
Cierto, en aquellos tiempos los redactores de *Planet* aún podíamos vernos los pies sin tener que ponernos faja sujetalorzas... ¡buaaaaa!







¿CÓMO COMPRAR *.HACK* SI NO ERES BILL GATES?

GAUDEMUS (VÍA E-MAIL)

Wenas **Drako, señor de los seres de ultratumbotella. Deja de beber y vaguear y utiliza tu inmensa sabiduría para responderme a unas cuantas dudas.**
Para eso estoy, caballero (perdona que dé por supuesto que eres todo un caballero, pero es que aún no te conozco muy bien).

Soy un gran amante de los RPG's, y cuando vi la noticia de que la saga *.hack* iba a ser distribuida casi me da un pasmo. Pero no soy Bill Gates, y si salen cada tres meses como en EEUU...me parece que mi economía va a quedarse tiritando. ¿Saldrá cada uno al precio de un juego normal o algo más rebajado? ¿Y cuántas horas de juego tendrán mas o menos?
Mucho nos tememos que el precio de los juegos en su salida al mercado será el mismo de uno normal (unos 60 euros), por lo que para hacerte con la serie completa, efectivamente, tendrás que ahorrar más que el Capitán Garfio en guantes de lana. Así, a ojo, yo diría que proporcionarán unas 25 horas por juego de media, aunque en cada entrega la duración varía más que el novio oficial de Sara Montiel. El más corto viene a ser el segundo capítulo de la saga (unas 20 horas) y el más largo el cuarto (unas 30 horas de juego).

Mirando la lista de los mas vendidos en Japón (sí, ¡por fin alguien lo mira!) me he topado con dos juegos de *Evangelion, Evangelion 2: Shinseiki Evangelions* y *Evangelion: Ayanami ikusai Keikaku*, concretamente. ¿Podrías decirme de qué van y si hay alguna remota posibilidad de que lleguen aqui?
Pues los juegos de *Evangelion* (que no son unas aventuras plataformeras protagonizadas por San Juan y San Mateo tal como asegura el redactor Kain), a pesar de la notable fama de este *anime* de Gainax en España, no parece que vayan a aparecen por estos lares. En cuanto a de qué va cada uno, *Shinseiki Evangelions 2* es un juego que combina secciones de RPG "cinematográfico" y batallas de estrategia por turnos, mientras que *Ayanami Ikusei Keikaku - Asuka Hokan Keikaku* es una conversión ampliada y mejorada de un título aparecido anteriormente en Dreamcast y PC y que pertenece al género de "simuladores de vida", ya sabes, esos juegos nipones en las que se suceden escenas más picantes que Catherine Z. Jones con un liguero de pimientos del Padrón.

Y ya la última. ¿A qué se debe que juegos como *Mission Imposible* o *XIII* hayan bajado tan rápido de precio? ¿Triunfan menos que el agua en los botellones o qué?
Pues no hay versión oficial al respecto, pero es de suponer que los juegos no llevaban el ritmo de ventas esperado y se ha optado por un recorte de precio para reactivar las ventas. En todo caso, si te gusta el correcto *Mission Impossible* o el notabilísimo *XIII*, aprovecha para comprarlos ahora a mitad de precio, y no seas tan tacaño como Crazy Spify, que no compra nunca plátanos para no tirar la cáscara.

***Weno*, gracias por haberme dedicado tu *vali-soso* tiempo (si es que lo haces...).**
No sabía que mi tiempo fuera "vali-soso", pero no te preocupes, que ahora mismo le hecho un poquito de sal y un pellizco de perejil a mi reloj.



CORROÍDO POR LA ENVIDIA

ELOY LITAGO LACERAS (BUÑUEL, NAVARRA)

¡Hola *Planet*! Soy un chaval de 14 años que se parte el c*lo con vuestros chistes. ¿Qué tal os va? A mí mal, paso una envidia que te c*gas. De ti, Drako, de ti.
Ya estoy acostumbrado a la envidia. Durante el último Carnaval todos han envidiado mi perfecto disfraz de alopécico Mister Propper (ahora Don Limpio)... Lo malo es que en realidad este año no iba disfrazado, ¡snif!

¡Pero cómo puede ser que ponga en el número 60: "Drako, poderes conocidos: capacidad para ahuyentar a cualquier ser femenino"! Pero, ¿habéis visto el "ser femenino" que tiene al lado? Qué par de... ojazos tan bien puestos. Vivir para ver...
Cierto, cierto en esa foto aparezco al lado de Miss Lara Croft en persona... Lo que no capta la foto es como T-Virus y Holybear le están claveteando las botas en el suelo a la moza para que no huya cual Equipo A del *sheriff* del condado.

Bueno, a lo que iba. ¿Me podéis decir cómo diablos se desbloquean los dos últimos modos del algo viejo pero genial *Parasite Eve 2*? Es que me he pasado el modo Replay 7 veces y el Bounty 3 y no hay manera.
Igual eso te pasa porque tienes tantas probabilidades de desbloquear nuevos modos jugando con Replay y Bounty como de escuchar a Urdaci criticando al Gobierno en el Telediario de la Primera. La clave para entrar en el modo Scavenger consiste en acabarse el juego normal con al menos 69.001 puntos de experiencia. Finalmente, accederás al modo Deadly si completas el modo Scavenger.

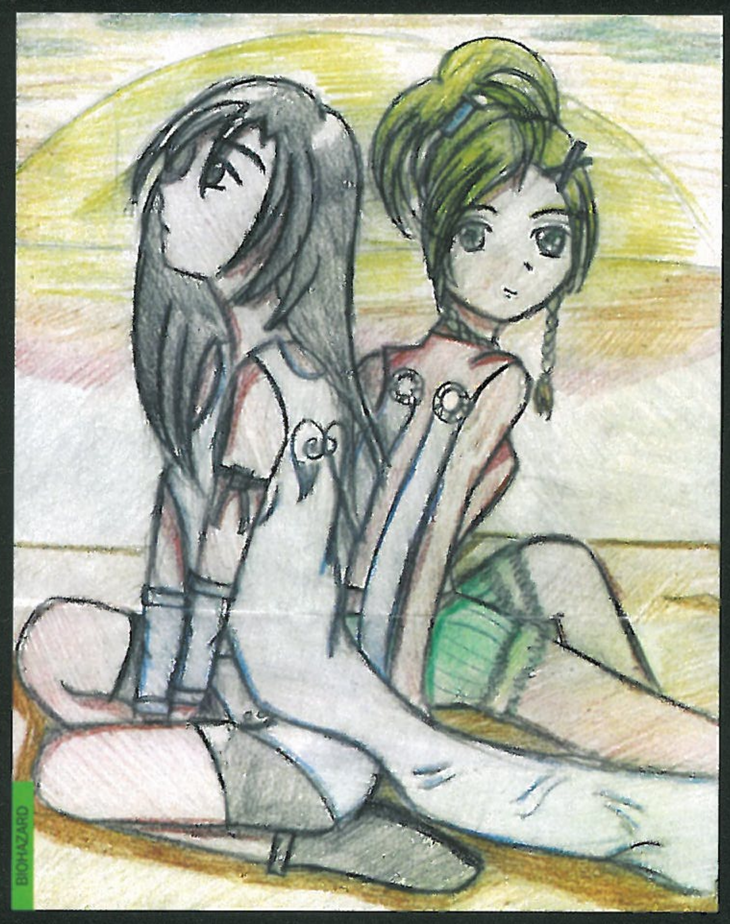
En *Dead Or Alive 2*, ¿cuántos trajes hay para cada personaje? ¿Cómo se consiguen? Confío en ti, Kain.
Como Kain está ocupado con su tesis doctoral titulada "¿Por qué en el cuerpo humano sólo hay 5 litros de sangre si en el mío caben 10 litros de tintorro?", te contestaré yo. Todos los personajes tienen su traje oculto: basta con completar el modo Historia de cada uno de ellos. Por otro lado, puedes jugar con Ayane para conseguir 5 trajes más suyos (completa su modo Historia 5 veces, juega al modo Survival 25 veces con ella, juega al modo Survival 50 veces con ella, completa el modo Time Attack en menos de 4:15 minutos, consigue el ítem Tiara en el modo Survival) o jugar con Bass para conseguir dos modelitos extra (completa su modo Historia 5 veces, consigue el Championship Belt con él en el modo Survival).

Ahora, una pregunta de "Ponte en mi lugar": un amigo me dejó *Vice City* y me encantó. Tanto que me lo pasé 2 veces al 100% y una al 93%. Es para mí uno de esos juegos que te marcan. Mi pregunta es: ¿falta mucho para su "platinuamiento" o me lo compro ya?
La verdad que más que ponerme "en tu lugar" me gustaría estar en el lugar del marido de Monica Bellucci, pero te contestaré igual. Si todo va según lo previsto, el 6 de febrero debería haberse lanzado *Vice City* al módico 34,95 euros (para que luego digan que los "vicios" son caros).

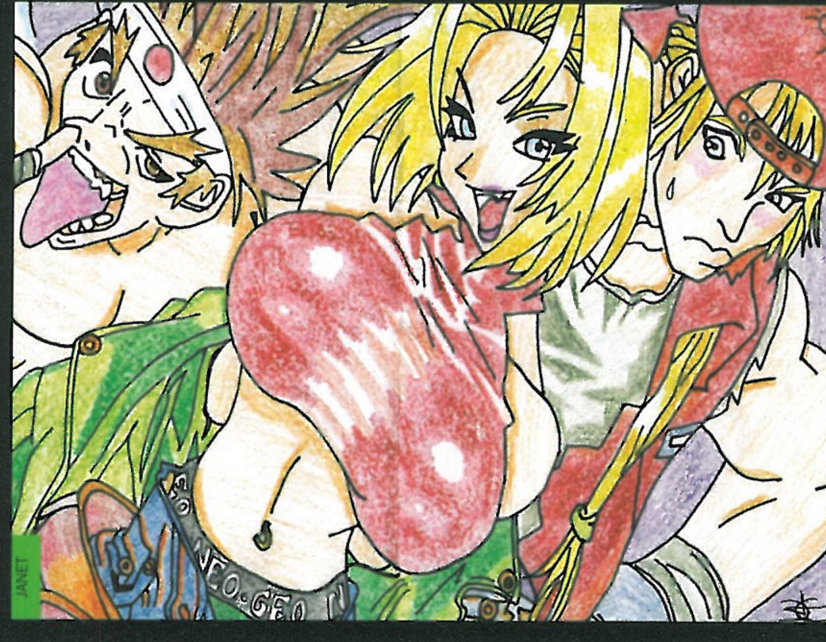
Última cosa: He notado "plagios" a ese juegazo. Para empezar *The Getaway* cogió Marcus Hammond, Franco Carter y Charlie Dilson (víctimas en la misión "Autocidio" de *GTA: Vice City*) y los convirtió en Mark Hammond, Frank Carter y Charlie Jolson. Pero ahora *True Crime* se saca Nick Kang de Nick Kong (otra víctima). Esto ¿por qué? ¿Cuándo veremos a un Solid Spike o aun Tommy Verzotas? Cuestión de tiempo, colegas...
Y que lo digas, y encima el plagio está llegando al mundo del cine. El otro día mismo vi una peli en la que el tenía un nombre plagiado también a Nick Kong... Los muy sinvergüenzas le han llamado King Kong, ¡suerte que estoy yo aquí para denunciar el caso!

Bueno, me despido ya. Ah, el póster (¡ya era hora!) está *wapo*, espero que Drako tenga compasión y no se agencie a esas dos bellezas antes que yo, je je je (me río por no llorar).
¿Y para qué quieres esas dos bellezas? ¡No eres más que un egoísta que piensas más en ti mismo que en mí! Además si quieres acercarte a las mujeres haz como yo: ¡aproxímate sin que te vean!





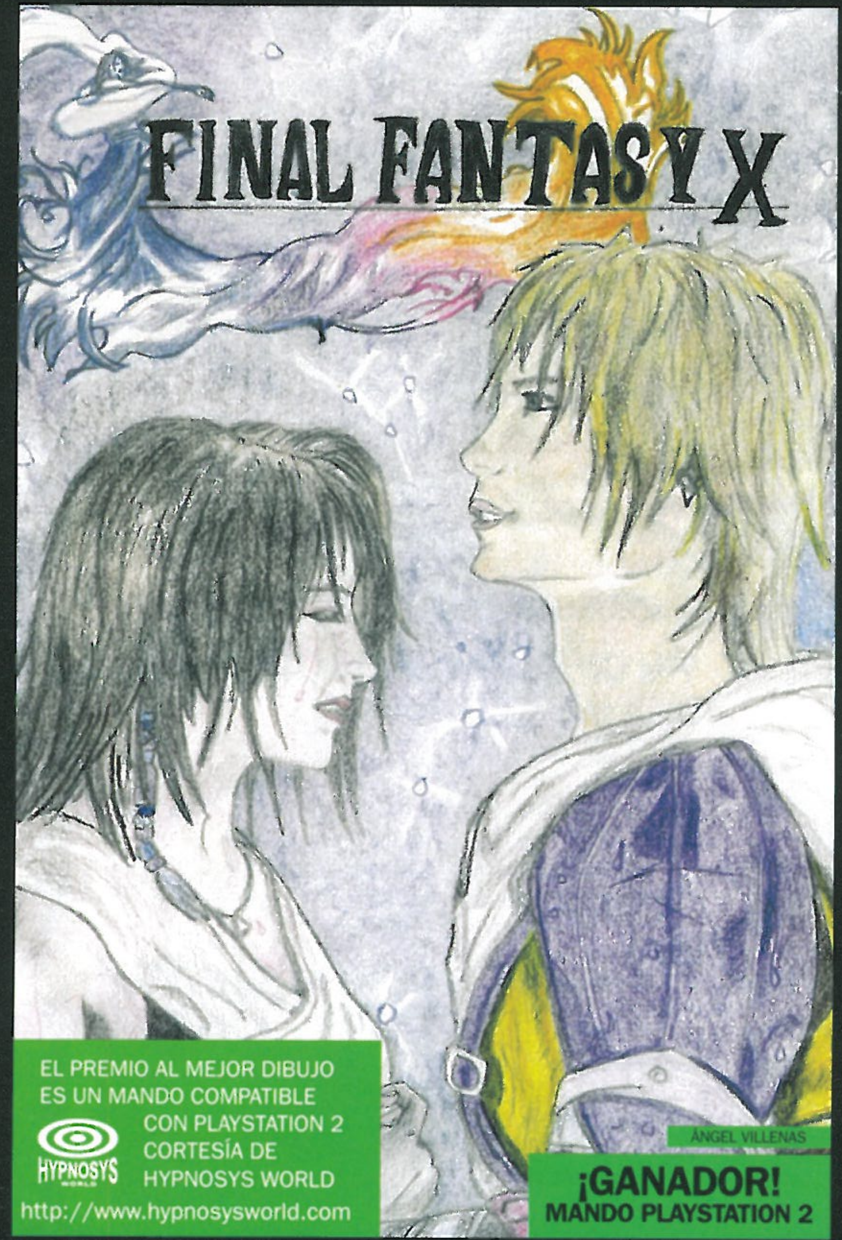
BIOHAZARD



JANET



ISRAEL VELA



ÁNGEL VILLENAS

¡GANADOR!
MANDO PLAYSTATION 2

SI QUIERES OPTAR AL PREMIO AL MEJOR DIBUJO, NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS (¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

Jugar al primer *Prince of Persia*
Esto sí que es un gran truco. Todos los fans del primer episodio de la saga van a soltar una lagrimita al saber que es posible jugar a la versión del primer *Prince of Persia* que salió para Super Nintendo; cosa que se consigue de la siguiente manera:
Después de conseguir la primera daga con la que puedes romper paredes, más allá de los baños, fíjate bien en cuando encuentras una sala con un interruptor giratorio (aquellos a los que tienes que "dar cuerda" girando a su alrededor para que funcionen). La pared a la derecha de la puerta que supuestamente deberías abrir parece normal, pero en realidad si le das tres espadazos se vendrá abajo revelando una nueva puerta flotando en el aire. Gira entonces el interruptor hacia esa puerta y ésta se abrirá: ya sólo tienes que intentar acercarte a ella para que te aparezca un mensaje que te indicará que has desbloqueado el *Prince of Persia* original. Acuérdate, claro, de grabar... y sal, ya que podrás jugar mediante la opción **Extras** del menú principal.

Jugar el primer nivel de *Prince of Persia* en 3D
Empieza el juego y quédate en el balcón. Mantén apretado **L3** y aprieta rápidamente ✖, ■, ▲, ●, ▲, ✖, ■, ●. Podrás jugar el primer nivel del antiguo *Prince of Persia* reconstruido en tres dimensiones. Pero deberás tener en cuenta que es un nivel sin final.



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Modo Tipo Duro
Acaba el juego en modo Detective para desbloquear este nuevo nivel de dificultad.

Modo Muerto al Llegar
Desbloquear el tercer y último nivel de dificultad es tan sencillo como completar el modo Tipo Duro.

Desbloquear el segundo final
¿Creías que ya habías visto todo lo que daba de sí el juego? Pues no habrás visto el segundo de sus dos finales hasta que no lo completes en el modo más difícil. Y os aseguramos que se llama Muerto al Llegar por algo...

ARC: EL CREPÚSCULO DE LAS ALMAS

Conseguir a Choco
En la historia de Darc, gana las 30 rondas de la Arena de Rueloon para desbloquear a Choco como personaje seleccionable.

Conseguir a Diekbeck
En la historia de Kharg gana las 30 rondas de la Arena de Cathena para desbloquear a Diekbeck como personaje seleccionable.

Desbloquear el Nuevo Juego +
Completa el juego para desbloquear esta opción que te permite empezar con Kharg con una Estatua del rey, 999 piedras del espíritu, 3 cotas de diamante y 100.000 $; o con Darc con una Piedra Romántica, 999 piedras del espíritu, 3 cotas de diamante 50 bombas Dilzwld y 100.000 $.







SPAWN ARMAGEDDON

Seleccionar nivel
Aprieta **Start** para pausar el juego, y aprieta rápidamente ↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →. Spawn dirá unas palabras para confirmar que el código ha sido correcto.

Conseguir todas las armas
Aprieta **Start** para pausar el juego, y aprieta rápidamente ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, ←. Spawn dirá unas palabras para confirmar que el código ha sido correcto.

Munición ilimitada
Aprieta **Start** para pausar el juego, y aprieta rápidamente ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, →. Spawn dirá unas palabras para confirmar que el código ha sido correcto.

Salud infinita
Aprieta **Start** para pausar el juego, y aprieta rápidamente ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↑. Spawn dirá unas palabras para confirmar que el código ha sido correcto.

Necroplasma infinito
Aprieta **Start** para pausar el juego, y aprieta rápidamente ↑, ↓, ←, →, ↓, ←, ↑, →. Spawn dirá unas palabras para confirmar que el código ha sido correcto.

Sin sangre
Aprieta **Start** para pausar el juego, y aprieta rápidamente ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↑, ↑. Spawn dirá unas palabras para confirmar que el código ha sido correcto.

Desbloquear todos los cómics
Aprieta **Start** para pausar el juego, y aprieta rápidamente ↑, ↓, ←, →, →, ←, ←, ↑. Spawn dirá unas palabras para confirmar que el código ha sido correcto.

Desbloquear la enciclopedia
Aprieta **Start** para pausar el juego, y aprieta rápidamente ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓. Spawn dirá unas palabras para confirmar que el código ha sido correcto.



SONIC HEROES

Desbloquear el modo dos jugadores en Team Battle
Consigue 20 emblemas en el modo Historia o en el modo Desafío.

Desbloquear el escenario especial para dos jugadores
Consigue 40 emblemas en el modo Historia o en el modo Desafío.

Desbloquear la carrera de Anillos para dos jugadores
Consigue 60 emblemas en el modo Historia o en el modo Desafío.

Desbloquear carrera Bobsled para dos jugadores
Consigue 80 emblemas en el modo Historia o en el modo Desafío.

Desbloquear la carrera Rápida para dos jugadores
Consigue 100 emblemas en el modo Historia o en el modo Desafío.

Desbloquear la carrera para Expertos para dos jugadores
Consigue 120 emblemas en el modo Historia o en el modo Desafío.

Personajes del equipo Sonic metálicos
Selecciona un modo para dos jugadores. Mantén apretado ✖ + ▲ mientras escoges a los personajes en la pantalla de selección. Mantén dichos botones apretados en la selección de nivel, y no los sueltes hasta que empiece el juego.

Personajes metálicos en el modo para un jugador
Consigue 141 emblemas en el modo Historia para un jugador o en el modo Desafío.

Desbloquear la canción "Follow Me"
Completa el modo Historia con el equipo Rose para poder oír la susodicha melodía. Como habréis deducido, es la canción correspondiente al equipo Rose, ya que cada uno de los cuatro equipos protagonistas cuenta con la suya propia...

Desbloquear la canción equipo Chaotix
Completa el modo Historia con el equipo Chaotix para poder oír la melodía que les corresponde.

Desbloquear la canción "This Machine"
Completa el modo Historia con el equipo Dark y será su canción la que podrás oír a partir de ese momento.

Desbloquear la canción "We Can"
Y en último lugar, pero no por ello menos importante, tenemos la canción de Sonic y compañía. Como seguramente ya habréis deducido, el modo de desbloquearla es completar el modo Historia con el equipo formado por Sonic, Tails y Knuckles.

Desbloquear la secuencia del equipo Chaotix
Completa el modo Historia con el equipo Chaotix para desbloquear su secuencia de vídeo en la sección de exhibición del menú.

Desbloquear la secuencia del equipo Rose
La novia de Sonic (o algo así) y compañía también disponen de su propia secuencia de vídeo, que será desbloqueable una vez hayas completado el modo Historia con el equipo más *pizpireto* del juego.

Desbloquear la secuencia del equipo Dark
Completa el modo Historia con el equipo Dark para desbloquear su secuencia de vídeo en la sección de exhibición del menú.
Vale, seguro que ya lo sabíais... pero era para asegurarnos más que nada.









BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2

Al igual que su primera parte, este título de Black Isle esconde algunos trucos de lo más útiles. Sobre todo teniendo en cuenta lo complicadito que es el juego.

Modo Trucos
Mantén apretados a la vez **L1** + **R1** + ▲ + ■ + ● + ✖ y aprieta **Start** durante el juego. Eso te permitirá activar las opciones para hacerte invulnerable y para saltar de nivel, pero recuerda que una vez hayas utilizado el salto de nivel deberás pulsar ● para volver al juego.

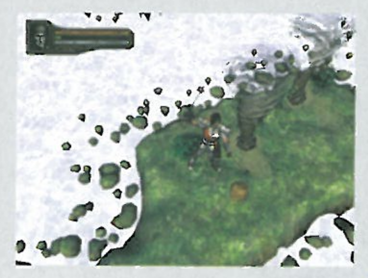
Personajes de nivel 10
Mantén apretados **L1** + **R1** + ▲ + ■ + ● + ✖ y aprieta **L2** durante el juego. Tu personaje será nivel 10, con 45 puntos para mejorar tus habilidades y la nada despreciable cifra de medio millón de piezas de oro. Resumiendo, que la cosa se vuelve bastante más sencillita.

Jugar como Drizzt Do'Undren
El Drow más famoso del universo de los Reinos Olvidados vuelve a hacer su aparición en la segunda parte . Para poder utilizar su destreza con dos espadas, bastará con que acabes el juego en cualquier dificultad y guardes la partida.

Jugar como Artemis Entreri
Artemis, uno de los asesinos más mortales que poblaron los Reinos, también hará su aparición en esta nueva entrega. Para desbloquearlo deberás acabar el juego en la dificultad Extrema.







Esto está lleno de pelotas

Esto es Fútbol

Sin duda los juegos deportivos de fútbol son garantía de éxito a nivel mundial y Sony no podía dejar pasar la oportunidad de tener un título propio de este género

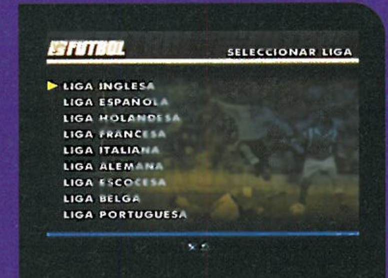
Desarrollador **Team Soho**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Año de origen **1999**

A finales de 1999 aparecía para PS One el juego *Esto es Fútbol*, que representaba una clara apuesta del fabricante de la consola gris por un género dominado hasta ese momento por las sagas de *FIFA* de EA Sports y *ISS Pro* de Konami. Su proyecto se encontró con un mercado inmenso, por lo que pese a la brutal diferencia de ventas respecto a los dos reyes del género, consiguió hacerse un pequeño hueco en el mercado; aspecto que ha permitido ver nuevas entregas de esta saga que han llegado hasta el *Esto es Fútbol 2004*. El trabajo de Team Soho fue especialmente brillante en el apartado gráfico, que aprovechaba perfectamente el potencial de la consola con estadios inmensos llenos de público y las inevitables banderas, un correcto modelado de los jugadores y una animación bastante lograda. También la enorme variedad de modos de juego (incluyendo campeonatos de liga nacionales, mundiales, amistosos, etc...), de equipos y de jugadores dotaban al juego de un enorme potencial pero... siempre tiene que exisitir un pero: la jugabilidad.

Su sistema de control tenía sus puntos positivos y hasta ciertos aspectos innovadores, como por ejemplo que los pases no fueran siempre milimétricos al pie del compañero y fuesen en ocasiones al espacio, pero tenía serias carencias como cuando el contrario tenía la pelota, ya que era necesario usar el *sprint* para poder alcanzarlo y quitarle el esférico. Tampoco ayudaba a ganar partidos la corta IA de los jugadores, que tendían a perder su posición y a avanzar hacía la pelota sin ton ni son, o a dejar unos agujeros de órdago en defensa. Era en este punto jugable donde cualquier fan encontraba lagunas que en sus competidores estaban más pulidas.

El trabajo del Team Soho fue especialmente brillante en el apartado gráfico

Pese a esto, la primera incursión en este terreno de Sony no estuvo nada mal, realizando un producto correcto. Aunque ya entonces, tal y como continúa pasando ahora, estaba un pasito por detrás de sus rivales.



▶ **UNA DE LAS VIRTUDES DE ESTE JUEGO FUE LA POSIBILIDAD DE JUGAR en las ligas europeas más importantes, pudiendo escoger nuestro equipo favorito y desarrollar toda la temporada con él y con los jugadores reales que formaron parte de estos equipo en la temporada 1999-2000.**

CONTROLES DEL REPLAY - PULSA SELECT



"Uy, qué nervios... Yo que siempre había jugado en el Torremolinos, ¡y ahora en la Selección!"

Más viejos, más sabios



El paso de los años se nota especialmente en este tipo de sagas ya veteranas. Aún más si tenemos en cuenta que ahora los programadores disponen de todo el potencial de PS2, mientras que antes debían hacer lo que buenamente podían con las "tripas" de la PS One. Tras cinco entregas, las tres últimas para PS2, el nivel técnico ha avanzado notablemente. Mirad qué aspecto tenía un estadio cualquiera en el primer *Esto es Fútbol* y el que tiene otro en la edición de este año.



Aquí tenéis a la selección española, demostrando esa defensa de hierro que siempre ha tenido.

HEREDEROS DE NOSTROMO

www.hnostromo.com



¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

RECIBIRÁS DOCE NÚMEROS DE PLANETSTATION Y, **DE REGALO ¡EL MANDO LARA CROFT TOMB RAIDER!** INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con el mando de regalo (regalo válido para península y Baleares). Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).

El precio incluye gastos de envío:
España 32.00 Euros / Europa 56.00 Euros / Otros países 170.00 Euros.

Nombre y apellidos ______

Dirección ______ Código postal ______

Población ______ Provincia ______

E-mail ______ Teléfono ______ Edad ______

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA

Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del titular ______

Fecha de caducidad ______

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular ______

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

fuera de órbita

¿SONY DEBERÍA TOMAR LA DELANTERA A LA HORA DE LANZAR PLAYSTATION 3?

AUNQUE LAS CONSOLAS DE 128 BITS ESTÁN TODAVÍA EN SU MOMENTO MÁS ÁLGIDO, LAS PRINCIPALES COMPAÑÍAS DEL SECTOR YA PREPARAN SUS NUEVAS PLATAFORMAS. Y PARA VARIAR, NUESTROS POLEMIZADORES FAVORITOS, HOLYBEAR Y T-VIRUS, NO SE PONEN DE ACUERDO SOBRE SI SONY DEBERÍA ADELANTARSE LANZANDO SU PS3.

¿A LA TERCERA VA LA VENCIDA?



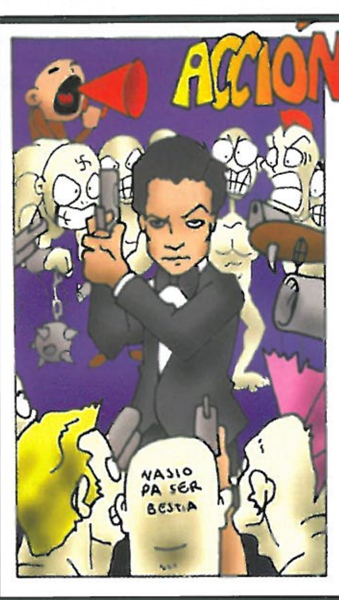
Volvemos a ser espectadores de excepción de un nuevo cambio generacional de consolas. Como en otras ocasiones, empezamos a oír los primeros rumores consistentes acerca de procesadores, prestaciones, licencias y, lo que es más importante, posibles fechas de lanzamiento. Y teniendo en cuenta el panorama, más le vale a Sony espabilar y lanzar cuanto antes su nueva máquina, la primera de todas las de nueva generación a ser posible. Hasta ahora, el éxito de PlayStation ha sido auspiciado por una mezcla buen hacer, suerte e ineptitud de la competencia. Su primera consola tuvo que competir con despropósitos como 3DO o Jaguar, amén de los errores de concepción de Saturn. Sega volvió a allanar el camino a Sony y su PS2 para la entrada en la era de los 128 con el descalabro de su Dreamcast. Pero en esta tercera ocasión, nuestra querida PlayStation no tiene enfrente a una "pupas" histórica como Sega: se tendrá que ver las caras con la gran "M" verde de Seattle. Una compañía que, a diferencia de la madre de Mega Drive, ha demostrado que puede permitirse perder toneladas de dólares sin despeinar el flequillo del señor Gates, y que cuenta con el apoyo de gran parte de la industria. Si como dice Microsoft su nueva "caja" sale al mercado en 2005, contaría con un nombre consolidado, presupuesto, y el respaldo de gran parte de compañías, ansiosas por desarrollar y mostrar sus licencias de éxito en máquinas de ultimísima generación. Y si unimos buenas licencias y juegos (justo lo que ahora no tiene), una máquina potente, buen marketing y unos meses de adelanto respecto a Sony para labrarse una reputación entre los jugadores de nueva generación... ¡Brrrrrrrrr!

VÍSTEME DESPACIO, QUE TENGO PRISA



Que sí, amigo Holybear, que sí, que Microsoft es muy grande y tiene mucho dinero y el talonario de Bill Gates (igual que sus gafas de pasta y su peinado de cacerola) son capaces de hacer temblar a medio planeta... pero me permito recordarte que X-Box iba a arrasar el mercado y ha acabado manteniendo a duras penas un segundo puesto bastante disputado con la cada vez más pujante GameCube. Sony está perfectamente situada en el mercado con PS2, y lo mejor que puede hacer es tomarse la preparación de PlayStation 3 con calma y paciencia, que las prisas son malas consejeras y luego pasan cosas como la desaparición de especificaciones técnicas del primer lanzamiento de la PSX (o como los monstruosos labios siliconados de Tamara Seisdedos). Además, como tú mismo has mencionado, cuando se dedicaba a eso del *hardware* Sega ya cometió un par de veces el error de correr para entrar antes que nadie en el mercado, acabando descalabrada ante las inteligentes estrategias de la competencia: ahí están Mega Drive (junto a su Mega-CD y su 32X) y Dreamcast (con su capacidad de juego *on-line* vía telefónica) para atestiguarlo. De momento, los rumores sobre X-Box Next indican que Microsoft no incluirá disco duro de serie para sacarle tajada al mercado de las tarjetas de memoria y que su dotación de memoria RAM es de momento de 256 Mb a la espera de lo que anuncie Sony para PS3... vamos, que por muy de sobrados que vayan, los empleados de Bill Gates están más pendientes de los movimientos de Ken Kutaragi y compañía de lo que quieren reconocer. Que salgan antes, que salgan antes, a ver si se repite la historia de Dreamcast...

FUERA DE JUEGO









CONCURSO LOS DIEZ MEJORES
Ángel Villena LOGROÑO

CONCURSO *TRUE CRIME* (PLANET 61)
Yi Jie RIPOLL, Katia López MILATA (VALENCIA), Juan García TREVÍAS (ASTURIAS), Javier Villena SANTA OLALLA (TOLEDO), Antonio J. Canovas SEVILLA, Álvaro Díaz MADRID, Paco García YECLA (MURCIA), Cesar Rojo ELGOIBAR (GUIPUZCOA), Jordi Ortiz ALMACELLES (LLEIDA), Juan Vicente Soriano VALENCIA.

CONCURSO *RATCHET AND CLANK* (PLANET 61)
GANADORES DE UN JUEGO Y UNA PISTOLA DE JUGUETE: Carol Férez MOLINA DE SEGURA (MURCIA), David Martín SANTAMARGARIDA DE MONTBUÍ, Ana Ruíz MENDAVIA (NAVARRA), Jorge Pérez VALENCIA, Victor Díaz ARENAS DE SAN PEDRO (AVILA), Nicolás González VALENCIA, Encarnación Fernández SALAMANCA, Antonio Miguel Cruz VALENCIA, Adria Reina ARTES, David Andrés Martín SANT VICENTE DEL RASPEILL (ALICANTE)
GANADORES DE UN JUEGO:Luis Vallejo SEGOVIA, Pedro J. Castillo CASTELLÓN, Jose Manuel Iglesias SANTIAGO DE COMPOSTELA, Mario Garcia ZARAGOZA, Mario Pérez TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO)

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N55 Reportaje E3, Previews: Virtua Fighter 4 Evolution, Clock Tower 3, Dead to Rights, Starsky & Hutch, Futurama. Análisis: Midnight Club II, Dynasty Warriors 4, NBA Street Vol. 2, Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection, Hulk, Socom U.S Navy Seals. Guías: Enter the Matrix, Silent Hill 3.



N56 Reportaje GhostHunter, Reportaje Doblaje. Previews: R-Type Final, The Italian Job, Virtual On Marz, Dragon Ball 2 Budokai, After Echo. Análisis: Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad, Virtua Fighter 4 Evolution, Eye Toy Play, Resident Evil Dead Aim, Clock tower 3, Del Ihm Vendetta. Guías: Clock Tower 3, Resident Evil Dead Aim.



N57 Reportaje ESOLA: El Retorno del Rey, Reportaje RPG's Previews: Soul Calibur 2, Z.O.E.: The 2nd Runner, Time Crisis 3, Pitfall Harry. Análisis: Dark Chronicle, Indiana Jones y la Tumba del Emperador, Die Hard Vendetta, Hunter the Reckoning Wayward. Guías: Return to Castle Wolfenstein, VF 4: Evolution.



N58 Reportaje ECTS/PlayStation Experience, Reportaje Juegos de Fútbol. Cuenta Atrás: Jak II El Renegado, Beyond Good & Evil, Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo. Análisis: Colin McRae 04, ZOE: The 2nd Runner, Soul Calibur 2, Time Crisis 3, Guías: Dark Chronicle (1ª parte), Return to Castle Wolfenstein (2ª parte).



N59 Reportaje Sega, Reportaje Tokyo Game Show 2003. Cuenta Atrás: Ghosthunter, True Crimes Street of LA, Ratchet and Clank: Totalmente a tope, Manhunt. Análisis: XIII, Jak II El Renegado, Pro Evolution 3, FIFA Football 2004 , Club Football Madrid/Barça, Libro de Ruta: Guía Dark Chronicle (2ª parte)



N60 Reportaje Castlevania, Reportaje Quinto Aniversario PlanetStation, Reportaje Harry Potter. Cuenta Atrás: Medal of Honor: Rising Sun, Maximo vs the Army of Zin, M.I. Operation Surma. Análisis: Prince of Persia: LADT, El Retorno del Rey , Beyond Good & Evil. Libro de Ruta: Jak II (1ª Parte). Breath of Fire D.Q.



N61 Reportaje Square-Enix, Reportaje Mejores Momentos de los Videojuegos. Cuenta Atrás: ARC El Crepúsculo de las Almas, R. Racing Revolution, Downhill Domination, Wiplash. Análisis: Manhunt, Medal of Honor:Rising Sun, M. I. Operation Surma. Libro de Ruta: Jak II (2ª Parte), Dark Chronicle (3ª parte)

N62 Reportaje The Getaway 2, Reportaje Juegos de Terror, Reportaje Gran Turismo 4. Cuenta Atrás: Nightshade , SOCOM II: U.S. Navy SEALs, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Driv3r. Análisis: Sonic Heroes, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, I-ninja, Dynasty Tactics 2. Libro de ruta: Ghosthunter, Broken Sword.

MONOGRÁFICOS ESPECIALES



GTA VICE CITY
ONIMUSHA 2
PROJECT ZERO

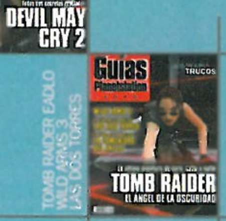
COMMANDOS 2,
MEDAL OF HONOR:
FRONTLINE

DEVIL MAY CRY 2,
THE GETAWAY,
TIMESPLITTERS 2



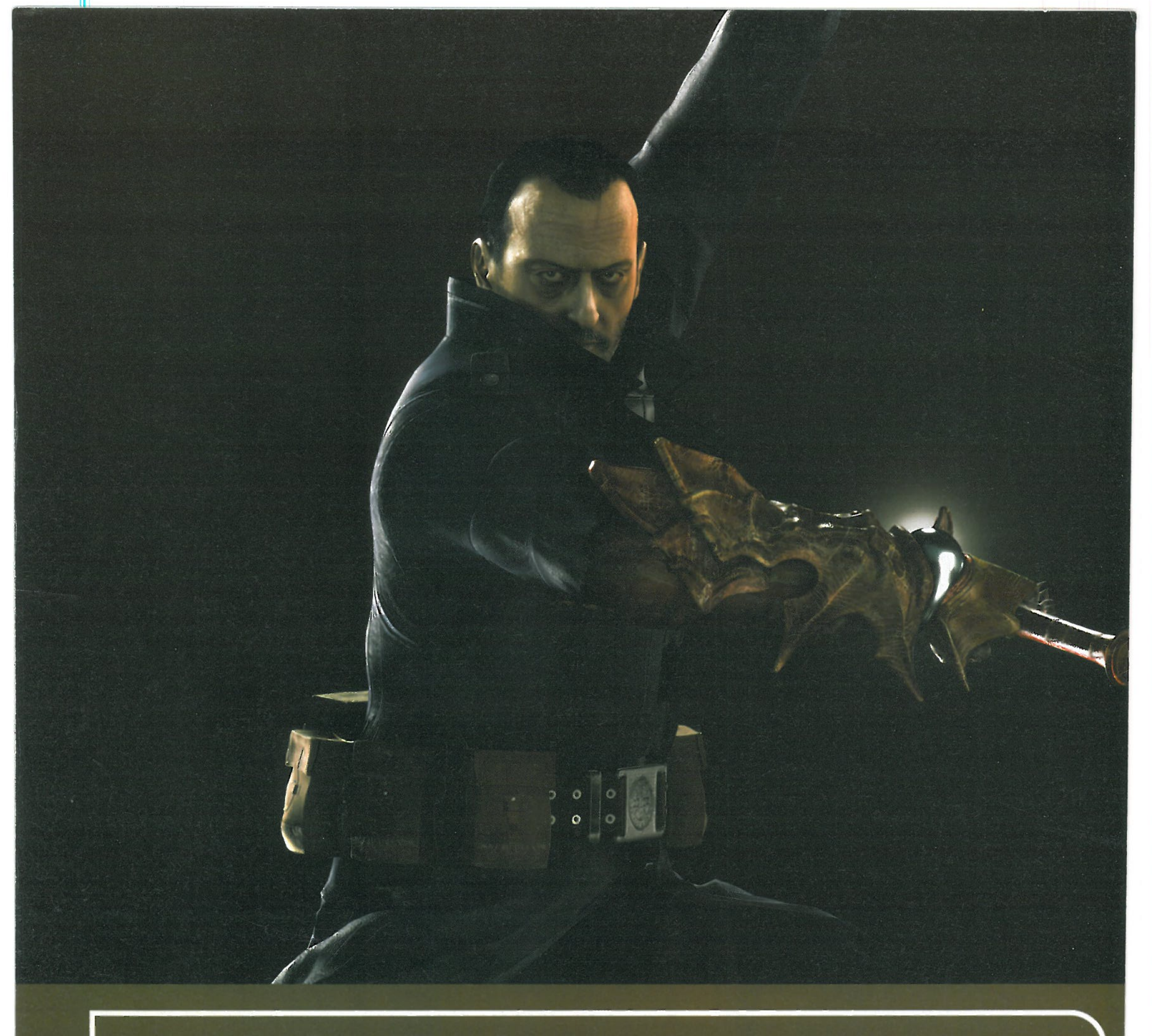
TOMB RAIDER IV

TOMB RAIDER CHRONICLES



TOMB RAIDER EADLO
WILD ARMS 3
LAS DOS TORRES

Las revistas se venden al precio de portada + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



En el próximo número

Está a puntito de aparecer en Japón el próximo bombazo de Capcom, la tercera y definitiva entrega de la saga *Onimusha*, que une a Samanosuke Akechi con el francés Jean Reno. Dos protagonistas controlables, escenarios totalmente tridimensionales, viajes en el tiempo... *Onimusha 3: Demon's Siege* promete ser un magnífico colofón a su serie, y dentro de un mes te desvelaremos todos sus secretos.

Desde aquel *Ridge Racer V* que apareció en los inicios de PS2, Namco no había vuelto a su popular saga automovilística, que ahora retoma en *R: Racing* con más espíritu simulativo. En el próximo número de la revista analizaremos todos los cambios introducidos a la saga, incluyendo ese modo Historia con vídeos a lo *Tekken* y unas *protas* dignas de calendario para camioneros.

El género de los *shooters* espaciales (más conocidos como matamarcianos) no es precisamente de los más populares, aunque todavía tiene un número importante de fans. Fans que se frotarán las manos ante la cercanía del lanzamiento en España de *R-Type Final*, al parecer el último capítulo de la longeva saga, cuya mecánica clásica en *scroll* lateral diseccionaremos con todo cariño en estas mismas páginas.

Si no te bastó con hacer el ridículo con *EyeToy: Play*, Sony nos vuelve a dar la oportunidad de humillarnos delante de los amigotes gracias al divertidísimo *Sing Star*. Y como en *PlanetStation* no tenemos dignidad, en el número 64 os demostraremos nuestra ínfima calidad vocal.

A LA VENTA A MEDIADOS DE MARZO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.



NOVEDADES MARZO

POLIFÓNICAS

Envía el texto PLP más el codigo del logo o tono al 7202 o llama al 806.52.60.70

84040 Con dos camas vacias	83883 Fraggle Rock	83821 Sacrament	82364 Chiquilla
84039 So nice	83585 Libertine	83892 Stand by me Ben	83918 Where is the love
84038 Mala gente	83797 Mas que nada	83601 Un emozione per sempre	80131 Buffy the Vampire Slayer
84037 Ozu	82284 Color Esperanza	82060 Alegría de Vivir	83619 Semos diferentes
84036 New killer star	80174 Expediente X	83866 Bajo del mar	80321 Hard Rock Unforgiven
84035 Get busy	83849 Molinos de viento	83923 De vuelta	82361 Chihuahua
84034 Uno mas uno son siete	80062 In The End	83908 Right thurr	80051 Top Gun
84033 Guilty	83598 Mariposa traicionera	83784 Unchained Melody	83814 Satisfaction
84032 Me against the music	80406 Take on me	83901 Zorba el griego	83661 Axel F 2003
84031 If you come to me	83609 Ven ven ven	82113 Aranjuez	82403 Déjame Olvidarte
82172 Barcelona	82123 Athletic De Bilbao	84017 Blue monday	83648 La familia Munster
80277 Nothing else matters	80041 Heaven DJ Sammy feat	83855 Cant hold us down	81459 Smoke on water
83662 Crazy in love	81685 Tu es foutu	80270 Forest Gump	83884 El principe de Bel air
83604 Loca	80014 James Bond	80074 The A Team	83834 La abeja maya
80001 In Da Club	80111 Sweet Child of Mine	83874 Wildest dreams	83934 Te necesito
83808 Himno de España	83809 Guardia Civil	83649 Business	83654 Just cant get enough
82935 Noches de bohemia	83786 Desenchantee	83921 Layla	82886 Ni más, ni menos
80024 The Matrix	83902 Son de amores	82737 Malaga Himno oficial	83258 Sevilla F.C.
83675 Flight 673	82740 Maldito Duende	82448 Se Llamaba Lola	83881 White flag
80043 The Terminator	83642 No te escaparas	83833 El jinete	80158 Ring Ring Normal
80002 Lose Yourself	80125 Mortal Kombat	83861 Faint	83607 Besa mi piel
80096 Pulp Fiction	81687 Puedes contar conmigo	84034 Uno mas uno son siete	80078 Billy Jean
81690 Bye Bye	83863 Fallin high	83882 Whats this?	80007 Dilemma
83655 Thunders truck	81691 Jaleo	83875 Where is the hood at?	81686 Sambame
82380 Dame Veneno	82813 Mi Jefe	82054 Ain´t no mountain high enough	83858 Alive
82004 A Dios le pido	83430 Tú sigue así	80186 Ally McBeal	83477 Valencia Himno oficial
80065 Friends	80197 Sandstorm	83823 Andalucia Himno	83806 Another night
80269 Freestyler	83886 Caprichosa	83680 It just wont do	80023 Austin Powers
83850 Las Tapitas	83650 Saint Anger	83950 Moonlight shadow	83641 Calavera
80093 Equador	80336 MacGyver	80430 Are you gonna go my way	80478 Crazy
83914 No es lo mismo	82440 Dime	83859 California Dreaming	82341 Cuando tú vas
80108 Benny Hill	80217 I can´t get no satisfaction	83645 El Superagente 86	83844 Get it together
80293 Its my life	80137 Enter Sandman	80933 Freak on a leash	83836 Heidi
80298 H Master of Puppets	83933 Rosas	83887 Intuition	83657 Start me up
82124 Atletico De Madrid	80091 20th Century Fox	83358 Te dejo Madrid	80285 Charlie´s Angels
83856 20 de enero	80067 Belissima	80195 Angel	83605 Viva la noche
80472 Every breath you take	80029 Jenny from the Block	80114 Armageddon	82605 Es Una Lata El Trabajar
83658 Star Wars	81664 Children	80208 Disco Inferno	82612 Escondidos
82835 Miénteme	83873 Going Under	83949 dolce vita	80073 No good for me
80143 Pink Panther	83578 Hasiendo el amor	83890 El libro	83895 Quiero besarte
82430 Devuélveme la Vida	83907 Slow	80249 Futurama	83297 Sobe Son
80056 Insomnia	83667 Jogi	83904 Music reach	80139 Another one bites the dust
83580 Weekend	82436 Dígale	80296 Star Trek	80366 Living on a Prayer
83290 Sin Miedo a Nada	83638 Eyes of the truth	83794 Un attimo di pace	83905 Out of space
80045 Without Me	83885 Numb	83903 Ying Yang	80084 Time to fight
81684 Mundian to bach ke	80554 One more time	80345 All that she wants	83896 Europa
80642 Enjoy the silence	80012 Sk8er Boi	82247 Cannabis	83586 Somewhere I belong
80239 Final Countdown	83653 All the things she said	84029 Cantina Star Wars	83666 Hollywood
80044 Rocky	82190 Betis Himno oficial	83837 Cocacola	80831 Jammin

FONDOS

Envía el texto PLI más código del logo o tono al 7202 o llama al: 806.52.64.86

36457	35429	36897	36330	36094	36036	36305	35980
35492	35516	35520	36234	35570	35208	35980	35980
35568	45037	35482	35332	35980	35497	35974	35038
35433	35365	36262	35542	35501	35028	45015	36244
45009	35937	36246	35568	35499	35440	35425	35518
36448	35546	35935	36635	36164	36337	35427	36103
37030	36486	36526	35501	35934	36523	36903	36224

FONDOS ANIMADOS

Envía el texto PL más el código del log o tono al 7202 o llama al: 806.52.60.6









ANIM119	ANIM128	ANIM153	ANIM166	ANIM108	ANIM58	ANIM109
ANIM132	ANIM149	ANIM161	ANIM167	ANIM111	ANIM61	ANIM94

MELODÍAS

Envía el texto PL más el código del logo o tono al 7202 o llama al: 806.52.60.69

Precio máximo/min 1,06 r.f. 1,375 € r.m.
Apdo Correos 36.442 - 28080 MADRID

NOVEDADES

55022 Els segadors - Himno
68002 Cant del Barça - Himno
64127 Me against the music - Britney Spears
53386 Guilty - Blue
60641 Everything will flow - Suede
64126 Sexed Up - Robbie Williams
64125 Addicted - Enrique Iglesias
53385 If you come to me - Atomic Kitten
54407 Tengo - Queco
54406 Juramento - Ricky Martin

NACIONALES

54391 Son de amores - Andy y Lucas
54210 Fiesta pagana - Mago de oz
54394 No es lo mismo - Alejandro Sanz
54353 Papi Chulo - El chombo
54388 La madre de Jose - El canto del loco
54276 Ni mas ni menos - Los Chichos
54387 Loca - Malena Gracia
54368 Bye bye - David Civera
54274 Hasta que el cuerpo aguante - Mago de Oz
54275 Me muero por conocerte - Alex Ubago

CINE

51005 EL Exorcista -
51027 Mission Imposible
51021 La Pantera Rosa
5103 El bueno, el feo y el malo
51000 Star wars darth vader
51075 Gladiator

POP

59706 Get busy - Sean Paul
59741 White flag - Dido
59727 Dont push me - 50 Cent
59710 Hollywood - Madonna

ROCK

60570 Bring to life - Evanescence
60238 Nothing Else Matters - Metallica
60024 The final countdown - Europe
60213 The Trooper - Iron Maiden
60045 Satisfaction - Rolling Stones
60012 Sweet child of mine - Guns n'roses
60004 Highway to hell - Acdc
60073 Livin On A Prayer - Bon Jovi
60269 All the things she said - Tatu

TELEVISIÓN

62096 Las tapitas - Anuncio Once
62023 Simpsons - tv
62098 La cremita - Anuncio Once
62073 Shin Chan - Tv
62094 Mas que nada - Tanga girls
62036 Ill be there for you - Friends
62052 Gran hermano - tv
62039 Rasca y Pica - tv

LOGOS

Envía el texto PL más el código del logo o el tono al 7202 o llama al: 806.52.60.69




DEPORTES	ANIMALES	CINE	DIBUJOS
05138	03520	04135	50111
05203	03004	04012	16222
05008	03051	04097	06351
05015	03383	04006	06060
05036	03422	04061	06417
05012	03039	04108	50101
05018	03629	04119	06085
05107	03015	04072	06014
05125	03503	04074	16111
05131	03584	04000	06318

JUEGOS

Envía el texto PLJ más el código del logo o el tono al: 7202 o llama al: 806.52.60.50

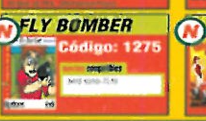
Precio máximo/min 1,06 r.f. 1,375 € r.m.
Apdo Correos 36.442 - 28080 MADRID





















BOULDER Código: 1253	COPTER CAVE Código: 1254	FLY RACE Código: 1257	GRAVITY Código: 1261	SPLINTER CELL Código: 1084	GALAXA Código: 1258
X-MEN Código: 1215	TOP GUN Código: 1213	THE ITALIAN JOB Código: 1216	KILLING BOSS Código: 1050	MIRROR IN ACTION Código: 1052	SKATER BOARDER Código: 1070
N ALIEN LANDER Código: 1271	N CAVE CAB Código: 1273	N FLY BOMBER Código: 1275	N GLOBAL GP Código: 1278	N SPOOKY SLOTS Código: 1221	N SPY RESCUE Código: 1279

EL BUSCADOR Encuentra tus canciones preferidas
Envía: TONO + NOMBRE CANCION al 5959



Nuevo!
AÚN NO PUEDES BAJARTE IMÁGENES, JUEGOS...??? CONFIGURATELO YA!
Envia: RECONFIGURAR +7777
PARA MELODÍAS, PARA JUEGOS, PARA...

MOVILES COMPATIBLES PARA LOGOS Y MELODIAS: NOKIA ... SIEMENS ... ALCATEL ... ERICSSON ... MOTOROLA ... SAMSUNG ... TRIUM ... MOVILES COMPATIBLES PARA MELODIAS POLIFÓNICAS: NOKIA ... PANASONIC ... SAMSUNG ... SIEMENS ... SONYERICSSON ... SHARP: ... MOTOROLA: ...


www.movilmundo.com
todo un mundo de soluciones para tu móvil >>
logos, tonos, melodías polifónicas, fotos, animaciones...
fondos
en color para tu movil
envia WAP11 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494
O LLAMA AL 806 41 69 92
35252
35934
36281
36927
36094
36483
36170
35937
36525
36487
36232
35492
35938
36213
36213
36648
35439
35819
36236
35914
36207
35429
35502
35506
35516
36009
35486
37177
36262
37025
35432
35435
35437
35450
35455
35459
Be Linux.
juegosjava envia PJ8 un espacio y código del juego al 7494
los mejores juegos para tu movil
XMEN2 cod XMEN
ITALIANJOB cod JOB
TOPGUN cod TOP
ELDER SCR. cod ELDER
MC.QUAID cod MC
SNO-PRO
SNOPRO cod SNO
TAROT cod TAROT
IHRA cod IHRA
JOHNYD cod COLD
WIZARDP cod WIZ
STARX cod STAR
MOBILERC cod RC
MOBOWLING cod BOWLING
WILDBALL cod WILD
CASINO
SLOTS cod SLOTS
CASINO
ROULETTE cod ROU
CASINO
BLACKJACK cod BLACK
FOOTBALL cod FT
MCQUAID2 cod MC2
NEMESIS cod NM
B-MAN 107159
M-FUT 111582
BETRIS 111561
TAXI 110219
E. SPEED 110206
PINBALL 110266
BUBBLE 107688
TANK W. 107152
CHESS 111564
MOBIBALL 111584
SNOWB 107714
ALIEN 111556
DARTS 110842
FRUIT M. 110209
GR. PRIX 111573
FOOTRIX 107689
VIDEO JUEGOS
envía PJ3 un espacio y codigo de tu juego al 7494
polifonicos
o llama al 806 41 69 92
envía POL17 espacio y el código del polifónico al 7808
si no esta el tono que estas buscando envia POL17 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, el titulo..) al 7808
146281 BULERIA DAVID BISBAL
146282 VALE LA PENA VIVIR ASI ELEFANTES
146283 LA CHICA DE LA HABITACION FRAN PEREA
146284 Y SIGO LUIS MIGUEL
146286 EN AQUELLA TARDE PEREZA PIENSO
146287 IN THE SHADOWS RASMUS
146288 DONT STOP THE MUSIC BABY ROSA
146289 I PROMISE STACIE ORRICO
146274 HONEST DOVER
146275 BAILAR EN TU BOCA LOS CANOS
146276 TENGO QUECO
146063 NO PUEDO MAS ANTONIO OROZCO
146064 ESTAS BETH
144459 ANOS ATRAS LOS SECRETOS
144461 ON THE SOFA SIDONIE
144463 LA VERDAD VEGA
143435 LA ESENCIA DE TU VOZ ROSA
143436 TAN DIFÍCIL COMO AMAR ELEFANTES
143437 NO HABRA DIOS ROSANA
143309 EN TU CRUZ ME CLAVASTE CHENOA
143310 MI CORAZON FRAN PEREA
143311 TEQUILA CAFÉ QUIJANO
143312 THE FLAME DOVER
143313 LA INCONDICIONAL AUSTIN
143314 UN DIA NORMAL JUANES
143315 AIN'T NO LOVE LEXTER
143316 ESE VIEJO ROCK N ROLL REVOLVER
143392 TU NO SABES LOS CANOS
143393 LA COSTA DEL SILENCIO MAGO DE OZ
143394 PASO A PASO MIAMI SOUND MACHINE
143395 BABY, I'M IN LOVE THALIA
143397 MISTER TWISTER FEELING INSIDE
MMS DINAMICOS
envia 16SD + código del mms dinámico más un espacio al 7057
Hola compi! Hace tiempo que quiero decirte: QUE TE QUIERO!
1377
Los amigos vienen y van ... yo me quedo para siempre.
1351
Cargando... VIRUS NOKIA QUE ESTA BLOQUEADO JOER!!
1397
Mi corazon POR TI!
1355
T MANDO 1BESO ASI DE GRANDE
1336
Solo para ti. Te deseo... BUENAS NOCHES
1375
T E
1350
Me? de menos? :)
1408
DIOS creo el mundo en 6 dias.. Pero le llevo SIGLOS crear...
1415
Me molas Dame1 Beso!
1369
TE QUIERO
1359
Besame nena! *smuak*
1372